

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
12 Dec. 月号
总第三十八期
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元
推广价20元
4GB DVD光盘
NICO动画月报11月号
原创同人宣传PV
上いたる图片集
水夏弐律 OST
C80同人音乐合集3
封面故事
『文学社里的恶魔』
新作速递
大图书馆的牧羊人
现在立刻就想对哥哥说我是妹妹！
深藏于密室中的魔女大揭秘
帕秋莉·诺蕾姬的秘藏一次设定考
当魔炮遇见超电磁炮，接下来就是来一发
萌系卡牌游戏Weiβ Schwarz介绍
二点五次元小电影年末盘点
普通宅男看TMA
文艺宅男看宇宙企划、二B宅男看GIGA
马戏团没落史的缩影 生与死的夏日交响曲
『水夏』系列全回顾
从乡村小妹到木桶大妈的蜕变
吹破牛皮的现代艺术家
与“10万本”大作的直接缔造者
业界王者AliceSoft金字招牌系列
一段波澜壮阔的猎艳史
AliceSoft招牌作品“兰斯”系列全面回顾
赠 激萌蓝白条纹比基尼初音 纸模
原创国人图 精美海报
特别加赠：2012年年历！
（东方幻想历或Typemoon年历）
随机赠送一款



初音舞路祭3
VOCALOID FAN BOOK VOL.3
VOCALOID经典收藏本第三辑
二次元狂熱出品
定价:39.8元
二次元狂热增刊
豪华光盘特典
3DVD组两场本土演唱会收录
2011 MikuPa 39's LIVE IN TOKYO
2011 MikuPa 39's LIVE IN SAPPORO
PV制作素材、教程、软件及年度优秀PV欣赏
现已上市!
2011总盘点
年度原创新曲TOP30
年度优秀PV(手绘PV、MMD)TOP10
年度热门新闻TOP10
年度JoySound点播TOP10
周边回顾V家手办祭
——回顾2011展望2012
PV制作教程
轨迹与阿脱手把手教你亲制PV
年度总结 随着VOCALOID的发展带来的奇迹
对Vocaloid现象及其影响的文化考察
TALKLOID全解析
浅谈Nico音乐人参与的ACG音乐创作
奢华赠品
精美书签两枚&海报
39Miku生诞祭多用途卡

二次元狂热

2011 年 12 月号 / 总第 38 期



本期封面作者：x 仔
本期封底作者：迷肘

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：余小鱼、王姑良

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价 :20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录

【动画赏析】
NICO 动画月报 11 月号
原创同人宣传 PV

【美图欣赏】
樋上いたる图片集
游戏 CG 集

【音乐赏析】
水夏弐律 OST
兰斯音乐集
C80 同人音乐合集 3

【同人游戏精选】
隼 -HAYABUSA-
ヤタガラス 4
リグルの蟲のよろずサービス
東方活劇綺談

Contents 2011.12

河蟹子の相谈室

图：amyi

●本月，每年的萌战终于角逐出了最后的冠军，于是萌战历史上首位巨乳萌王诞生了，她就是『魔法少女小圆』中的巴麻美学姐。麻美学姐的乳量超过了此前所有萌王的总和，也是有史以来登场时间最短的萌王，不过这些都阻止不了她凭借自己治愈的笑颜登顶萌王宝座。鉴于本月萌王诞生，编辑部也临时举行了第三届最萌大战，想必结果不用说大家都能猜到吧，萌王自然是河蟹子啦，回函姐姐和画刊妹妹真是对不住了，不过河蟹子的战斗力可是高达 3500 万呢 ww

【更正及致歉声明】

由于我们工作失误导致『二次元狂热』37 期（2011 年 11 月号）信息标注出现错误，在此特定声明订正，并致以歉意。

P1 的封面作者应为 cexo（原页中的 ccxo 为误），P20 的红美铃图片提供者应为 **九条咲夜**。

由 BlackGothic 社提供的附赠『音律地平线』书套内侧海报作者是 零花（Pixiv ID=26247）



39 期封面作者：JaneMere 出自：『刻痕 3』，蓝天使制作组出品
39 期封底作者：BRYANTH 冬真（出自『次元战争』，正经同人出品）





ID：谢端　女 14 岁
From：武汉

家里没有网是件残酷的事情，然而更残酷的是，电脑被母上大人……不过唯一的慰藉就是和可爱的妹妹去了游乐园玩。啊～我的妹妹～好萌～再就是最近认识了好多妹子❤

：对于前面的事表示同情，后面的……刚想吐槽发现这位同学是女生……百合吧，少女！

ID：潘羽哲 男 17 岁
From：武汉

前天终于补完了老虚的 Fate/Zero 小说全四卷，果然到最后是 *&%#（屏蔽剧透文字），老虚的剧本为啥可以看得这么虐心呢？算了这是众所周知的问题……

：爱的战士虚渊玄最近在一个后记里提到，某天他竟然梦见了自己初恋的女孩，梦里的她依稀如当年的美丽，但却嫁给了一个丑到无可复加的猥琐男，饱受家暴虐待，为男人生下了五个孩子，却还带着坏掉的表情反复呢喃着“我很幸福”……所以呢，这样的人写出来的剧本，就可以理解了吧……

ID：金玮
From：安徽

话说世界越来越和谐了，只要我一买漫画杂志就会有一帮男生围过来，唉……你懂的。要不要这么重口味啊！

：你想说漫画杂志重口味还是男生重口味？

ID：流浪的鸡 男 18 岁
From：禽流感防治中心
QQ：476699463

在大学动漫社上，社长公然

海南海口 朱星霓



在部室中玩 GAL 的场景没看到，社中学长弹学妹凶衣的场景倒是亲眼目睹了。那动作不仅快、狠、准，还高度瞎眼……

：你们不应该把青春用在更有意义的地方吗……比如建设四个现代化什么的……

ID：捣鬼斗斗 男 22 岁
From：北京
QQ：341854661

不小心被三次元 loli 看到，说此书为 H 书，我该如何解释？还没来的及解释就被 loli 抢走……抢走竟然挨个翻告诉我哪个 H。我用得着你教啊！强烈建议在封面上加上 N14 字样。

：等我先笑一分钟……咳，接下来该你挨个翻告诉 loli 哪个不 H 了。

ID：谌惠邦 男 18 岁
From：广东湛江

大部分伪娘图在未知其是伪娘是只觉得姿色平平，但在知道其是伪娘后突觉萌度暴增。这个果然是"禁忌的美"的加分吧…当然一般的各种绅士还是主要表现于能对伪娘坦然的表示赞美，但如果真的要在河蟹游戏中推伪娘，那我只能表示……♂♀神马的已经阻止不了我等对美的追求了 Yooooo！

：虽然不太明白但是好厉害呀……！前阵子有人问我玩『女装山脉』的话会不会有什么副作用，现在可以把这位同学的病例交给他了……

ID：宁恺 男 16 岁
From：广西钦州

36 期的人形新评里的手办有 20kg？好吧比我家一袋米都重。

：手办称过啊，重量没有错的（喂……）。感谢这位同学找到错误！至于手办的重量，好吧我再重新称一次……

ID：韩阁 男 19 岁
From：河北邯郸

对于 2DM 的热衷更多的处于那心中单纯的爱。我爱幻想，思想简单的自己更为深刻的感觉到的是我为了爱而不顾自己的单纯与简单，自己对现实有些厌弃，心中就像站立在海浪中的浮萍。喜爱那最后的梦想港湾，愿自己能一直拥有这种幻想与单纯的爱。18 已过，大学已入，属于任性的少年时光缓慢逝去……愿自己永远爱着 ACG，至死不渝。



霸气登场 ■重庆大学郭梦婷制作



■半月⑨

：不能逃不能逃不能逃……（真嗣语）看得出这位同学对于二次元的热爱，希望你能一直支持着自己热爱的 ACG，并为自己保有那一份幻想。不过也不要对现实过于厌弃哦，为了自己喜爱的事物，才更要努力生活不是么～

ID：李晓伟 男 18 岁
From：河北沧州
QQ：597123798

好像很久没写回函了喵。话说最近 SG 中毒了喵，菲利斯乃可不可以不要这么萌啊喵。好吧，河蟹子酱，吾辈最近有写稿的意向。话说吾辈的稿子也有机会被刊登么？喵，我去改变世界了，为了世界和平喵，开始执掌命运女神之计划，胜利的时刻即将到来！

：中二拯救世界喵！童鞋有什么好的内容的话可以投来试试哦喵～

ID：黄河 男 18 岁
From：福建泉州

关于 AKB 的信息只要身在宅圈就会不知不觉获得呢，篠田麻里子在合照里面意外的高呢，其实也不过 168cm 而已？短发而有魅力的大姐姐…我的隐藏属性明明是妹控的？

：女王 168cm 很高了吧。妹控的话推荐 AKB 妹系成员石田晴香哦～

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻



文 / 秋叶 责编 /jedi

人工卫星撞入 Radio 会馆，命运石之门场景重现









相信本刊的读者对于命运石之门的故事一定不会感到陌生，游戏中有一个名场景就是突然插入秋叶原 Radio 会馆楼顶的人工卫星状的飞行器，熟知剧情的人都知道这是打工战士铃羽乘坐的时光机器。而向来在宅这一方面不遗余力的日本人又一次向我们展示了他们强大的技术力以及丰富的想象力。在十月底秋叶原 Radio 会馆举行了一场和『Steins;Gate』的联合活动「秋フェス@ラジ館」，这场活动中重要的一环就是再现了原作中人工卫星撞击 Radio 会馆的场景，结果这个活动引起了极大的反响，在活动期间路过秋叶原 Radio 会馆的路人们纷纷举起手中的手机相机进行留影，不明真相的普通路人则对此表示相当震惊。而这个活动也不出意外地吸引了众多 FANS 前来捧场，现场出现了野生的冈伦、助手、桶子等人的 COSER。看到这么热闹的活动，真是让人更加向往秋叶原这个圣地了呀 =w=

加入 AKB48 公式网站，和心中的偶像一起造人

Special Contents 1

あなたの写真と好きなメンバーで赤ちゃん写真が作れちゃう!

AKBaby エーケー ベイビー

どんな赤ちゃんが生まれるかお楽しみ! 赤ちゃんの写真はダウンロードできます!











AKB48 的公式站点「AKB OFFICIAL NET」终于上线开始提供服务了，而会员限定内容的第一弹就是禁断的造人服务「AKBaby（ジェネレーター）」。不过大家千万不要想歪了，AKB48 是健康向上的偶像团体，不像那些动作片女优在 FANS 感谢祭的时候还要上门提供啪啪啪服务，这里说的造人服务是将自己的照片和 AKB48 成员的照片上传到线上服务器的合成器之后自动生成宝宝的照片。虽然真相让人颇感悲凉，不过阿宅这种生物的脑部能力是强大的，相信在上传照片的时候大家都能自动幻想出限制级的场景吧。此项服务自 11 月 1 日开始提供，仅面向会员，而会员的月供高达 1480 日元，这真是一种敛财的好手段啊……









北斗之拳作画监督制作 AKB 社交游戏广告

AKB48 这个迷倒了万千阿宅的日本第一的偶像团体在无数人心目中是三次元最萌物的代名词，而北斗神拳则是一代人心目中燃系作品的最高峰，本来这一萌一燃的两个事物是八竿子打不着的关系，不过曾担任『北斗神拳 2』作画监督的羽山淳一把他们联系到了一起。10 月 25 日正式上线的由 GREE 社运营的社交型手机游戏「AKB48 ステージファイター（舞台斗士）」是一部以 20XX 年荒废的世界为舞台的末世游戏，AKB48 的成员们在这里用“拳”来决定胜负，取得站在中心位置的权利。这部打着 AKB48 名头的手机游戏除了以 AKB48 成员的写真为卖点外，还推出了一部相当给力的动画广告短片，对于曾经参与过北斗神拳的制作的羽山淳一来说，做一个美少女格斗的短片不过是手到擒来的小事。羽山在自己的个人网站上发表了相关的公告表示这个突发工作让他感觉很有趣，虽然对于 AKB48 没什么了解，不过委托人希望能够再现北斗神拳的风格，他就按照要求做出了成品。

『奥特曼』系列首次全女阵容 AKB48 成员大力加盟

上期杂志为大家介绍过与二次元有颇多交集的日本国民少女偶像团AKB48，如今在动画化决定之后又将进行一次跨领域折腾——将于来年 3 月 24 日上映的奥特曼的最新剧场版『奥特曼 Saga』中的地球防卫队首次采用全女性阵容，7 位队员则由 AKB48 的成员秋元才加、宫泽佐江、梅田彩佳、增田有华、佐藤堇、小林香菜和岛田晴香饰演！看到剧照中打扮 Fashion 的七位妹子，奥特曼迷们纷纷表示保护地球这个任务对她们来说实在过于繁重了……不过拥有如此人气的成员作为奥特曼的后宫，无疑能吸引到大批 AKB 粉前去观影，票房自然是不用愁了。天朝的 AKB 粉也不在少数，不知道这部新剧场版能否在国内上映呢？（by 白石）


(C) 2011「ウルトラマンサーガ」製作委員会


(C) 2011「ウルトラマンサーガ」製作委員会


(C) 2011「ウルトラマンサーガ」製作委員会

偶像大师 VISA 卡即将发行新版，全员浴衣上阵

偶像大师系列作为近年来萌文化的典型代表之一，在萌系周边的打造上向来走在潮流的前列，08 年就开始发行偶像大师的 VISA 信用卡，至今已经有三年之久了。由于第一代的偶像大师 VISA 卡在今年就将过期，该企划又乘 TV 动画播出的东风推出了二代偶像大师 VISA 卡，来回馈长久以来支持着该系列的玩家。这款特别版的信用卡的意义不只在于萌，使用时每一千日元还会累积一点积分，积少成多以后可以交换限定周边，可谓把骗钱做到了极致。当然，系列的 Fans 大多是烧得起钱的主，不把那些限定周边集齐怎么彰显自己的爱呢 ww



打码不全导致回收事件，处女作重制版灾难重重

Age 社具有纪念意义的处女作「君がいた季節」在 10 月 28 日发售了重制版，这个千呼万唤始出来的重制版在制作过程中就遭遇了重重困难，Age 社又遇到了时常困扰着他们的资金短缺问题，结果导致原定 2010 年 6 月 25 日发售的本作跳票了长达一年半之久，社长吉宗钢纪为了调度资金甚至说要把老家住了 40 年的老房子连土地一起卖了，真是何等悲催。结果历经千辛万苦终于和玩家们见面的本作在发售之后又遭遇了一系列的问题，先是爆出游戏中有部分和谐 CG 打码不全，让审查机构十分愤怒，随后又有人指责部分 CG 有抄袭的嫌疑，让人大跌眼镜。为了平息众怒，Age 社最后无奈宣布回收有问题的初回限定版，将免费为购买的玩家更换更新后的游戏。由于忘记打码是个非常低级的失误，该公司此前也遇到过同样的问题，但是还是没能避免再犯，加上 Age 社曾经也是带头从软伦转到メディ伦的公司，实在让人怀疑他们是不是有意为之……



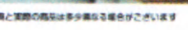
一起来拜无头萌王，甜点魔女围巾来年 2 月上市

在萌系周边早已烂大街的今天，不拿点创意出来是很难打动口味越来越挑剔的消费者的。本月 2011 年度萌王桂冠由麻美学姐摘得，也许很多普通商家就会想要趁机多做一些学姐的周边来大赚一笔了吧，不过真正懂二次元消费心理的文艺商家会告诉你，帮助学姐登上萌王宝座的魔女夏洛特才是值得挖掘商业潜力的绩优股，于是这款夏洛特的围巾就应运而生了。从外形上来看，这条围巾和普通的布娃娃别无二致，不过两条手臂被加长到了适合做围巾的长度，看起来裹在脖子上会很温暖。而从使用说明图上看，这条围巾围好以后夏洛特刚好坐在人的肩膀上，萌度爆表。喜欢的同学不要犹豫赶快拿起电话订购吧，号码不要问我……













大図書館の羊飼い

a good librarian like a good shepherd

大图书馆的牧羊人 一起享受学校生活吧！

■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

大図書館の羊飼い a good librarian like a good shepherd

■ 制作公司：August
■ 发售日：2012 年预定
■ 人设・原画：べっかんこう
■ 脚本：榊原拓、内田ヒロユキ、安西秀明

Story

故事的舞台汐美学园是一个超大型学园。有大约 5 万学生在读，仅教职员，事务员等学校关联者就有 8 千人，其规模足以与一些地方都市相提并论。校内拥有国内最顶级的教育设施，其中最为有名的「大图书馆」更以仅次于国立国会图书馆的藏书量而著称，除了涵盖各领域

允许出借的藏书之外，禁止带走的书籍也拥有相当地数量。故事的主人公是就读于汐美学园，喜欢读书的少年「筧京太郎」。原本京太郎所属的图书部只是一个为享受读书时间而建立的社团。某日，正当他在活动室里读书时，素未蒙面的女学生・白崎つぐみ突然向他搭话。在少女的提议之下，图书部不知为何开始为了让学校生活更加愉快而展开了活动……

白崎 つぐみ（しらさき つぐみ）

Shirasaki Tsugumi
血型：O 型
身高：156.4cm
三围：86（D）/59/87

故事第一女主角。图书部的核心成员，为了让学校变得更快乐而展开着活动。她为人踏实，对人和善，性情率直。她作为领导人物，并非靠强硬态度逼人做事的类型，她一丝不苟的态度却能让周围的人自愿为她出力。稍微有些顽固可算她为数不多的缺点，不过一闹脾气就会不自觉的撅起嘴，因此常常被同伴们捉弄。

另外，她对各种家务都得心应手，特别擅长料理，而且知道怎样花最少的钱做出最好吃的东西。说不定将来是个典型的贤妻良母。



Character

御園千莉（みその せんり）

Misono Senri
血型：AB 型
身高：154.3cm
三围：81（C）/55/80

主人公的学妹，平时沉默寡言，看上去似乎是个冷淡的女孩子，可实际上挺喜欢恶作剧。对自己亲近的人也会用手指去戳对方，或是拉住对方衣袖等腼腆地行为。虽然她总是面无表情，让人总感觉她很不情愿，但到头来还是与大家一起参加了图书部的活动。歌唱能力在全国范围都能算上顶级水平，在学校里也是专攻声乐学科，因此她很爱惜自己的喉咙，几乎不吃辛辣的，有刺激性的食物。在设定上她似乎以前留着一头长发，到底是什么原因令她改变发型的呢?

桜庭 玉藻（さくらば たまも）

Sakuraba Tamamo
血型：A 型
身高：161.7cm
三围：85（C）/56/83

图书部内实质上的执行者，将同伴们从无休止的跑题中拉回正题就是她的工作。虽然不怎么喜欢做无意义的事，但想协助つぐみ的心情推动着她行动。

她是江户时代藩主的子孙，所以她在当地被成为公主，也因此言行颇有贵族的凛然气质，做事认真，对了达到对自己的严格要求自己而不惜努力。马尾辫高高绑起，制服穿得很端庄，这都是她严谨表现。同时她对待恋爱话题和玩笑话也能应付自如，因此在男女中间都很有人气。

鈴木 佳奈（すずき かな）

Suzuki Kana
血型：B 型
身高：148.0cm
三围：78（B）/54/79

另一位学妹，漂亮的外表令她看上去像是街头流行杂志上的模特。性格开朗，不怕生，面对初次见面的人也有胆量主动上前搭话，对待一般熟悉的人言行比较亲密，而对待年长者则会规规矩矩地使用敬语，不会显得过分亲昵。不管遇到什么困难都不知畏惧，总是能将活动室里的气氛变得很开朗，对图书部来说是活跃气氛的关键人物。她还是一个爱读书的女孩子，经常在书本的问题上与主人公争论。

小太刀 凪（こだち なぎ）

Kodachi Nagi
血型：A 型
身高：152.1cm
三围：88（E）/56/82

主人公的同级生兼邻居，总是以居高临下的视线面对主人公，时不时也会来到主人公的房间看电视吃零食，做出一些很容易让人误解的行为，但自我防备却很森严，一直不肯让主人公进自己的房间。她做事随性，但偶尔也会冷静的发表自己的意见，看上去天不怕地不怕，却害怕各种动物，就连吉娃娃都 NG。五位女主角中，只有她不是图书部员，不过她不知为何也常常在活动室触摸。

Comment

今年四月，八月社通过一款中世纪风格的黑暗幻想作『穢翼のユースティア』占据了销量榜首，而玩家们都还在期待 Fandisc 补完的时候，公司在本月份举行的 C80 上发布的小册子上，就快马加鞭地放出次回作的计划已经展开，而且，那将会是一部学园题材的作品。于是在几个月之后的 10 月底，这款名为『大図書館の羊飼い』的作品就出现在了官网上。旧作发售与新作发表的间隔只有半年时间，这对从不急功近利的八月社来说是第一次。不过，从介绍我们可以看出，这是一款与『穢翼』的风格完全相反的，充满了朝气和活力的作品，不难理解八月社这是在对不喜欢『穢翼』那种阴暗风格的玩家们，做出的补偿。

几个月下来，官方在不同的杂志上都刊登了本作的消息，但至今并没有太多能够帮助我们了解剧情发展的有力情报。不过本作的世界可能依然会存在部分幻想的要素，主人公们所属的图书部“在帮人打扫打扫垃圾的同时帮忙寻找魔法师什么的”。从 STAFF 来看，依旧画着八月社招牌脸的べっかんこう一如既往地稳定，本作人物的性格也能通过立绘一目了然。而在前作中成功蜕变的榊原拓，本次走回校园剧的老路会有怎样的成果，倒是玩家们关心的话题。

作品目前预定 2012 年发售，按照之前的惯例，本作估计又会翻来覆去的长期占据『电击 G’S』等杂志的大幅专栏，然后大概会在明年的秋天与我们见面。

春の陽に目を細めながら君は、ゆっくりと笑っ

いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい

いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい!

I wanna say, that I'm not, your brother, right now!!

现在立刻就想对哥哥说我是妹妹！



いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい!

- 制作公司：fairys
- 发售日：未定
- 原画：春夏冬ゆう
- 剧本：坚木功
- 音乐：ElementsGarden



Story

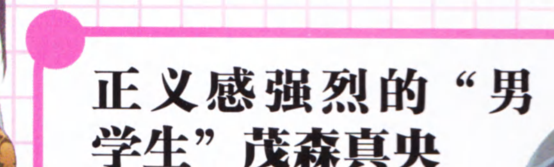
故事的主人公是居住在一座名为**“いなせ”**的城市里的少年三谷陆斗。在他成功地考上了名门，朝岗学园的当日，父亲将要再婚的消息传到了他的二中。再婚对象似乎有一个名叫步梦的儿子，将与陆斗一同进入朝岗学园。因为陆斗出生比较早，所以他成为了哥哥。一家人虽然购买了新建的公寓，并预定在其中居住，可因为建筑工程延迟，两兄弟只能暂时挤在陆斗狭窄的旧公寓里生活。令陆斗最不可思议的是，弟弟步梦竟然穿着女生校服以女孩子的身份走进了学校。就这样，陆斗奇妙的学校和家庭生活就这么拉开了帷幕。



扮演“伪娘”的义妹 三谷步夢

Mitani Ayumu
CV：茅原実里 身高：152cm
体重：42kg
三围：B75 W55 H78
年龄：15 岁

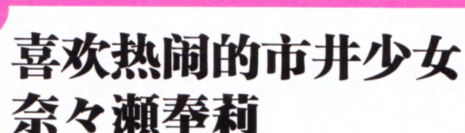
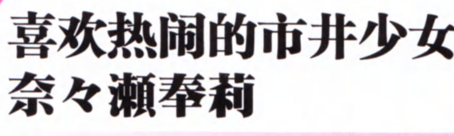
由于母亲再婚而成为主人公“弟弟”的娇小少女。与将要与主人公一同生活的时候，双亲竟然要求她伪装性别，在哥哥面前扮演一个“伪娘”。实际上她是一个率直而害怕寂寞的女孩子。心中怀有对哥哥说谎的罪恶感，但同时又因为有了一个哥哥而十分高兴。从这设定来看，很显然作品中她从“弟弟”到“妹妹”的转变将是故事展开的关键。



正义感强烈的“男学生”茂森真央

Shigemori Mao
身高：165cm
体重：49kg
三围：B86 W58 H85
年龄：15 岁

主人公的同班同学。身为货真价实的女孩子，却被因为被剑术“无限开真流”的祖父当做男生养大，并以男生的身份上学，甚至就连内衣都是男用的。不过她本人对此并没有不满，也并不会隐藏自己女儿身的事实。目前在以流派的免许皆传为目标努力，而至今没有考虑过身为女性的未来。她正义感强，性格沉重冷静，不过一旦发生对女孩子来说很害羞的事就会手忙脚乱。

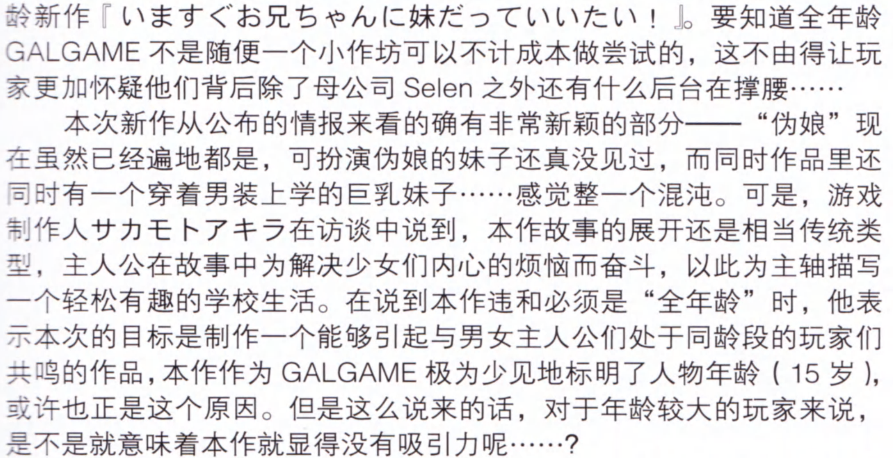
喜欢热闹的市井少女 奈々瀬奉莉

Nanase Matsuri
身高：158cm
体重：46kg
三围：B83 W58 H84
年龄：15 岁

在いなせ土生土长的的少女。为人极重感情，喜欢照顾人，生性豪爽，心里想什么立刻就会从嘴里说出来，是个典型的市井少女。正如她的名字的读音まつり（祭典）所示，她很喜欢大家一起热热闹闹地大型活动，所以为了举办祭典活动而不惜余力，只不过准备工作的展开方式往往漏洞百出。与主人公在初中时代的三年间一直都是同班同学，在异性中两人关系最好，许多事也只愿在主人公面前吐露心声，不过她明言了主人公在她恋爱对象之外。



Comment



新生厂商 sprite 于去年底推出的处女作『恋と選挙とチョコレート』以黑马的身份占据了去年 GALGAME 销售榜的前列，除了作品本身拥有大家认可的品质之外，公司本身展开的大规模宣传和促销活动也是成因之一。特别是在『电击 G’S』上堪比某些大牌作品的广告攻势，即便到了游戏发售已经一年多的现在依然没有间断，这不由得让人猜测 sprite 是不是与 GS 有什么内线联系。就在今年 9 月份，sprite 的成员突然成立了一个针对全年龄游戏的品牌——fairys，并同时同步下全年龄新作『いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい！』。要知道全年龄 GALGAME 不是随便一个小作坊可以不计成本做尝试的，这不由得让玩家更加怀疑他们背后除了母公司 Selen 之外还有什么后台在撑腰……

本次新作从公布的情报来看的确有非常新颖的部分——“伪娘”现在虽然已经遍地都是，可扮演伪娘的妹子还真没见过，而同时作品里还同时有一个穿着男装上学的巨乳妹子……感觉整一个混沌。可是，游戏制作人サカモトアキラ在访谈中说到，本作故事的展开还是相当传统类型，主人公在故事中为解决少女们内心的烦恼而奋斗，以此为主轴描写一个轻松有趣的学校生活。在说到本作违和必须是“全年龄”时，他表示本次的目标是制作一个能够引起与男女主人公们处于同龄段的玩家们共鸣的作品，本作作为 GALGAME 极为少见地标明了人物年龄（15 岁），或许也正是这个原因。但是这么说来的话，对于年龄较大的玩家来说，是不是就意味着本作就显得没有吸引力呢……？

此外，作品中将有大量一线声优献声。目前公开的声优名单如下：茅原实里，茅野爱衣，中井和哉，绪方惠美，竹达彩奈，伊藤かな恵，堀江由衣，中村绘理子。其中只有茅原一人公布了担任角色是妹妹步梦，其他几位所对应的角色还得待今后慢慢揭晓。想必这也会成为游戏的一大卖点。



翠の海 - midori no umi -

■文 / 沉睡的冰
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 余小鱼

剧本	御厨みくり
原画	さえき北都、ゆき恵
音乐	MANYO（LittleWing）
发售日期	2011年10月28日
推荐度	7
画面	7
剧情	7
音乐	7.5
体会	7
其他	7

说实话这个新作一上来给玩家一种很清新的感觉。以往封闭空间体裁的故事，要不发生在弥漫着腐败气息的大宅里，要不发生在冰冷的混凝土墙之间，而『翠の海』却发生在被茂密的森林包围着的一所让人衣食无忧的明亮大宅里。这是一个很不错的第一印象，至少玩家是带着好奇和向往的心态去一探树海之中的秘密；而不是准备好被种种扭曲压抑的情节恶心的觉悟，去旁观一群动物一般在封闭空间里打转的可怜虫的故事。

剧本的写手御厨みくり至今履历不厚（仅为两个游戏写过剧本），加上该游戏是Cabbit公司的处女作，所以笔者是带着不求有功但求无过的宽容心态去看待这个新作的。然而这个游戏的最终表现，却也是无功也无过。

画面和音乐
GRAPHIC&MUSIC

对比并无过多特色的人设，该游戏在画面方面的亮点是背景。笔者是好久没看过这么一大片养眼的郁郁葱葱的树林了，一方面让玩家感到心旷神怡，另一方面这一望无际的树海也为故事增添了几分神秘感。主角们居住的大宅明亮整洁各种生活设备一应俱全，美其名曰“乐园”，和故事最终揭开的真相形成强烈反差，而这也是故事所需要的效果。总的来说背景给玩家优雅静谧的感觉，却又让玩家不由自主地感到这也静得太不正常了。

音乐亦是本游戏气氛营造上的亮点。和背景一样，仅有的十五首BGM大多是在表述着树海的优雅和静谧，以及角色们表面上的平静和无忧无虑；而剩下的三首阴暗沉重的BGM——“漆黑の海”，“気付いていけないこと”，“あなたをゆるさない”则干净利落、恰到好处地把这一片虚伪的和谐破坏殆尽。或许这也是一种反差，角色们通过抛弃过往、闭目塞听换来的和谐如同海岸边的沙堡一般脆弱而不堪一击。





剧情与角色 STORY&CHARACTER

在排斥生人的茂密的树海里，如镜般美丽的湖边坐落着一栋沾染了无辜者鲜血的“乐园”。虽然这栋大宅是人为创立的虚伪的乐园，但身在其中的众人却是按照“真正”的自己而活着。尽管他们的生活，他们的喜怒哀乐不带一丝虚伪造作，却也绝不意味着幸福。而这个故事的主题正是“摆脱虚伪的和谐，寻求真正的幸福”。

而在这个主题下，玩家们可以看到双胞胎姐妹空音和陸乃以及她们的保镖沙羅，灰奈，知紗这几人最终能够面对自己的过去，不再需要这片安静祥和却与世隔绝的树海充当自己心灵的逃难所；可以看到みちる不再为虚伪的和谐不择手段——甚至是暗中杀掉她认为“破坏和谐”的同伴，而是认识到外面的世界固然残酷，却也要比海边沙堡般的“幸福”要来的实在。而紡这个看上去很活泼孩子气的小丫头却是让玩家们大跌眼镜——她根本没有，也不愿意认识到树海中的“乐园”是虚伪之物，对她来说这种“虚伪”正是她所追求的“现实”，所以她完全没想过自己活在虚伪之中，更毫不客气地抹杀一切质疑虚伪的声音，让玩家感受到了“另类”的幸福。

乍看之下这样的剧情设置没啥问题，甚至可以说是精彩的，但问题就出在作者御厨みくり没能驾驭好各方面的要素，导致这个故事成了各方面都蜻蜓点水的大杂烩。首先这个故事始于悬疑，毕竟包括男主角櫂在内的好几位角色都是被催眠暗示之后扔到这片树海里的，但是这点悬疑要素却到此为止了——接下来的情节没有再涉及悬疑，这栋宅子的用意更是有幕后主导主动现身说明缘由，于是“悬疑”这个要素就这么虎头蛇尾了，成了作者在前期吸引玩家继续读下去的用完就扔的道具。

接下来个人部分，可以说是直接就让各位角色的一直逃避的问题浮出水面，衔接生硬不说，更要命的是阐述力度不够而角色对于“心理阴影”又太小题大做。比如みちる和紡这俩都为了维护这个虚伪的“乐园”而对质疑“乐园”真伪的同伴痛下杀手，首先杀人这个行为就值得推敲一下其必要性，再来就是两者的杀人动机就是简单的“抹杀质疑”一笔带过，没有更多的心理活动，两人就像呼吸一般平常地了结了一条性命，让玩家丝毫感受不到本应表现出来的扭曲和悲凉。退一步说，或许这只是作者笔功不够而导致细节没有表现出来，但这又引出另一个问题：为什么一个充满悬疑色彩的场景被硬生生地插入一堆普通得不能再普通的烦恼纠结戏？这不得不让笔者怀疑作者是不是在用一个特别的氛围去引诱玩家去看一出普通的烦恼纠结戏。

总结 SUMMARY

笔者虽然是带着“不求有功但求无过的宽容心态”去看待这个新作，但这也“无功无过”得有点过头了，委婉点说，就是“深深的遗憾”。一个还算不错的氛围被平庸的故事浪费了，就好像上等的食材浪费在了菜鸟厨子手里，山珍海味愣是成了快餐盒饭；玩家被名为“悬疑”的浓郁香气引进了Cabbit这间“新餐馆”，虽然不至于吃了一口空气最终肚子空空，但进了肚子里的东西却和本来期待吃到的大相庭径。但考虑到这顿“饭”还不至于让玩家吃坏肚子，从结果来看虽然得不到满足但也过得去，所以笔者给了个7的推荐度。





恋爱 0 キロメートル

■文 / 大山同学 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

剧本	天都、十全、廣瀬一貴
原画	夕凪セシナ、ぱん太、柊暁生
音乐	山下航生、rian
发售日期	2011 年 10 月 28 日
推荐度	8
画面	7.5
剧情	7
音乐	7
体会	6
其他	7.5

在很久很久……哦不对，在某个看上去与现代很接近的时空里，住着紧挨着的两家人，其中一家有四个男丁，不过母亲意外去世了；另一家有五位千金，但是父亲病死了。四个男孩的父亲受不了一屋男性的邋遢生活，渴望有一个女儿；五个女孩的母亲不满意阴盛阳衰的局面，希望有一个儿子。巧的是，这一父一母是同一间中学前后辈的关系，从学生时代就互相认识，而且一个大条一个乱来，非常的意气相投。于是在一次例行酒会中，两人互相就自家生了 N 个全是男丁 / 女孩发完牢骚后，借着酒气"灵光一闪"地想出了一个"完美"的解决办法：既然一个想要儿子，一个想要女儿，那我们——交换其中一个孩子不就好了？于是，男主角与一屋青梅竹马的莫名其妙的"同居"生活开始了。

本作是 ASa project 的第四个商业作品。从批评空间的评分来看，该公司的前三作实在是差强人意，但有趣的是那三作的得分是按发行时间先后递增的——也就是说，这间公司的作品质量一直在稳步提升，于是到了这第四作，该公司的作品首次踏上了批评空间的 80 分台阶。

本作一共起用了三个原画，但画风还算统一。大部分角色都比较有肉感，而且身材丰满圆润，如果你是平板萝莉控，那不好意思五个可攻略角色里你只能找四女乃来亚了（发音：Nokia，噗）。此外本作在画面上——正确点说应该是画面演出上的一大特色就是令人喷饭的颜艺，而且不仅是男性角色整天变脸，萝莉控唯一的救赎四女也是颜艺要员。至于这种演出的效果嘛，引用批评空间上的一条评论就是"看着 Galgame 女主角的脸捧腹大笑还是第一次"。

游戏的音乐整体来说不好也不坏，几首歌也应该算是能听的级数。不过比较违和的是用在较沉重剧情里的 BGM，搞得像是悬疑片凶杀案现场似的，和游戏整体的欢乐气氛格格不入，可算败笔。

至于剧情，如前所述，本作的故事是在一个相当乱来的背景下展开的，再加上定位就是恋爱轻喜剧，因此也就不用指望会有什么很严肃的剧情出现。事实上整个游戏过程简单地说就是两家 11 口人再加上同学朋友浩浩荡荡一大堆在不停地插科打诨吐槽恶搞。幸运的是，虽然 90% 的对话不是荤段子就是颜艺，但内容的重复度却不算高，而且人物性格设计得也很恰当，所以整个游戏过程大部分时间都是欢乐愉快的——这也是本作在批评空间上得到不错的评价的主要原因。不过 ASa project 似乎并没有把自己发展成漫才公司的打算，在本作铺天盖地的笑料中间还是嵌进了不少表现家族爱、亲情和友情的小片段，使得整个剧本内容不至于太空洞干瘪。尤其是长女线和五女线，对角色表里落差的形成和复杂心理描写颇有可圈点之处。但是由于剧本也是三个人分担，所以长女线和五女线的质量并未能贯穿全剧本，四女线明显就要差一点，而理论上应该是主线的双子









线……如果以笔者的标准来看，那就是渣。但在批评空间里双子线的评价却相当正面。导致这种极端反差的原因是看待双子线的角度：如果以“恋爱剧本”的角度看，双子线苍白虚弱，空洞无力，不值一提；但如果以“搞笑剧本”的角度来看，双子线的荤段子和吐槽又的确算是比较高质量的。由于笔者本身是一个不喜欢看相声的人，所以无法仅以笑点来看待一个剧本，评价自然就倒向负面了。不过，真正令笔者对双子线“恨之入骨”的，还是双子，尤其是理论上的女一号咲耶的角色塑造问题。

一般来说，这类“角色系”的游戏女主角们都是照葫芦画瓢，有几套通用模板，这个游戏当然也不例外。然而模板终究不会包含塑造一个完整角色所需的全部元素，因此模板以外的元素的好坏往往就是决定一个游戏角色成功与否的关键。在这个游戏的五个女主角中，既可靠又爱撒娇的姐姐系的长女、外冷内热认真不苟的五女、以及大叔行为少女心的四女都算是塑造得比较成功的女主角，但理应是主线的次女三女双胞胎就实在是令笔者难以恭维。从设定上看，三女美咲是属于外贤内骚的“理想”妻子型角色，但整个游戏里她真的就只有这两点属性，空洞得令人脱力。而次女咲耶就厉害了，设定上是个初始好感爆表的专一傲娇青梅竹马，但最终却被写成了一个说是人渣都不为过的角色。说到傲娇型角色，笔者认为无论是先傲后娇还是以傲掩娇，一个成功的傲娇角色必不可少的一点就是隐藏在暴力行为下的温柔——这种刚与柔的落差才是傲娇属性的萌点。然而本作里的咲耶不一样，剧本似乎把注意力太集中在她的暴力与因此而产生的搞笑桥段上而忽略了对其温柔的塑造，结果咲耶就成了一个自我中心蛮不讲理恃宠生娇完全不懂得去体谅和关心他人的恶女——而且不知道是有意还是无意，在美咲线里剧本还加了一刀，把咲耶仅剩的可取之处“专一的青梅竹马”也毁掉了，于是可怜的女一号就彻底成了一个包着美貌外皮的人渣，再加上她因为闷骚而做出的变态行为，笔者不得不封她为我接触过的 Galgame 里最令人恶心的女主角。

总的来说，这是一个以搞笑荤段子和颜艺表演为主的角色系萌 Game，如果撇开令人恶心的双子的话，还可以算是一个质量不错、笑中带温馨的家庭恋爱轻喜剧，在 10 月份的作品里是比较值得一试的一作，况且，说不定你的着眼点和笔者不同，会像批评空间里某些 ID 一样很喜欢那对双子呢？▲







▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 余小鱼

有个词叫“多事之秋”。虽说 11 月基本是准备入冬的时节，可各种圈子里大大小小的事情还真是不少。什么同人展取消了，谁抄袭被抓包了，谁和谁掐得你死我活了，简直没完没了，还跌宕起伏得跟肥皂剧似的。除了这些晦气的事儿，令人兴奋的好消息其实也不少，比如停载的漫画重开了，什么片子准备拍剧场版了，都说各家都在开足马力圈钱为 2012 作准备嘛，但又听说 2012 也要跳票……如今这世界真是越来越让人搞不明白了。最近虽然没有什么大的节日，可整个 nico 似乎又热闹了起来，再生数暴涨数十万的作品一件接着一件，特别是唱见（歌ってみた）的方面，除了一些名人光环加持的大作，也有不少有趣的东西。比如有位老兄投了个标题为“用至今交往过的女友的名字来唱『マトリョシカ』”的作品，大家本以为是哪个人生赢家来晒自己的罗曼史，怀着满肚子的羡慕嫉妒恨一点进去才发现——其实 up 主上传的只是原曲的伴奏而已。围观群众纷纷表示这是他们有生以来看到过的最悲惨的动画……虽然没有啥实质内容，这样的创意也着实让人拍案叫绝。
其实就算如今唱见类投稿都考究得可以放进音乐 CD 里拿出去卖，可 nico 厨们对那些看似摆不上台面却趣味十足的作品情有独钟。各色各样的才能与智慧创造出丰富多彩的作品，这也是 nico 文化的精髓，最近的唱见也自然不会例外。

【恐山アンナ】恐山ル・ヴォワールを歌ってみた【マンキン復活】

番号：sm15947771 作者：恐山アンナ（林原めぐみ）

要说 nico 上近来被讨论得最热烈的事件，便属这场“本人降临”骚动了。事情的起因来自停载多年的漫画名作『通灵王』近日突然宣布恢复连载，然后便有署名“恐山安娜”（该漫画女主角）的女歌手以庆祝『通灵王』复活的名义在 nico 上投稿了『恐山ル・ヴォワール』的翻唱。因这位歌手的声线唱腔与动画版中恐山安娜的配役声优林原惠太过相似，再加上动画配图怎么看都是出自漫画作者武井宏之的手笔，一时间“本人疑惑”的推测传得沸沸扬扬。最终官方也出来证实这正是武井宏之委托林原惠演唱，并经曲作者かぴたろう同意才上传 nico 的。于是又一石激起千层浪，该投稿的再生数很快蹿升至惊人的 130 万，成为近期 nico 上的最大热门。
『恐山ル・ヴォワール』（与恐山相会）原本是原作漫画中描写男女主角麻仓叶和恐山安娜二人间羁绊的一首剧中诗，かぴたろう将其改编为一首由初音 MIKU 演唱的歌曲（sm10009443），当时在通灵王 Fans 中反响热烈。林原惠拥有在声优界鹤立鸡群的歌唱力，加之她对自己配役的角色所投入的丰富感情，使这首翻唱拥有着不愧为本尊演绎的超高质量。听众们纷纷留言表达若『通灵王』能获得再次动画化的机会，一定要将这首歌当做 ED 的希望，而武井宏之似乎也有类似的打算——具体如何我们也将拭目以待。





【それっぽく歌ってみました】邦楽 BadApple!!-傷林果-【杏ノ助】

番号：sm16011082 作者：ぐるたみん

还记得夏天时节那个轰动一时的和风乐器演奏动画『邦楽 BadApple!!』吗？如今又有人用这样一首惊艳的翻唱延续了当时的那份感动。这位叫做杏ノ助的女歌手，将 nomico 版『BadApple!!』的歌词加工成古语，并用一种类似演歌的唱腔，以『邦楽 BadApple!!』作为伴奏，演绎出一版带着几分古韵与高雅的『BadApple!!』翻唱，为听众们展示了“唱见”的另一种可能性。杏ノ助成熟浓厚的美声和不俗的唱功也值得更多地被评价。

【そんなふいんきで歌ってみた】千本桜【ぐるたみん】

番号：sm16011082 作者：ぐるたみん

说到唱见，最近 nico 上最受唱见歌手们的欢迎的 Vocaloid 歌曲，当然要数黒うさ P 的『千本桜』了。这首“和”、“洋”元素交融又充满豪气的曲作，至今已拥有了庞大数量的翻唱版本，其中不乏许多完成度高、风格鲜明的作品。不过这位ぐるたみん一出，还是很少有人能拼得过他的人气。虽然这会没有拿出他欢乐的忘词“绝技”，但他那突破天际的高音依旧令人热血沸腾。果然这『千本桜』还是要够 high 够劲才够味道嘛。



NICONICO











【日常】ちゃんみおリョシカ【歌ってみた】

番号：sm16110520 作者：(み・м・)みさ

nico上有一类很特殊的动画名为“声真似”，即投稿者刻意模仿ACG作品中人物的声音来说话、念台词甚至是翻唱一些歌曲。这类“声真似”风格的唱见作品还常常会在原曲的歌词中加入大量被模仿人物的各种捏他，熟悉被捏作品的听众才会理解其中的笑点。比如这个『ちゃんみおリョシカ』里，歌手就模仿今年热门搞笑新番『日常』中的主要角色之一长野原美绪来演唱V家名曲『マトリョシカ』，还精心制作了歌词相配的动画。具体这个动画到底有多好玩，还是让熟悉『日常』的诸位听众一听究竟了。







クリスマス？なにそれ？美味しいの？2011Ver.【ヒャダイン】

番号：sm16058633 作者：ヒャダイン

离今年的圣诞节还有一些时日，但nico厨们好像已经坐不住了——并不是要提前庆祝，而是忙不迭地开始他们的“圣诞节中止企划”。圣诞节对日本人来说相当于第二个情人节，所以圣诞夜自然是与爱人一同度过的甜蜜时光。所以难怪单身的阿宅们会如此痛恨圣诞节。去年的这个时节，ヒャダイン投稿了『クリスマス？なにそれ？美味しいの？』(圣诞节？啥玩意？好吃吗？)的原始版本(sm12904387)，那句刻骨铭心的“Single Hell, Single Hell, Single Always”，一下笼络了众宅们孤单脆弱的心。而如今这首欢乐的乐曲将制成商业单曲发行，收录了这个投稿的2011版本和与之搭配的真人PV，ヒャダイン本尊也在PV中倾情出演。





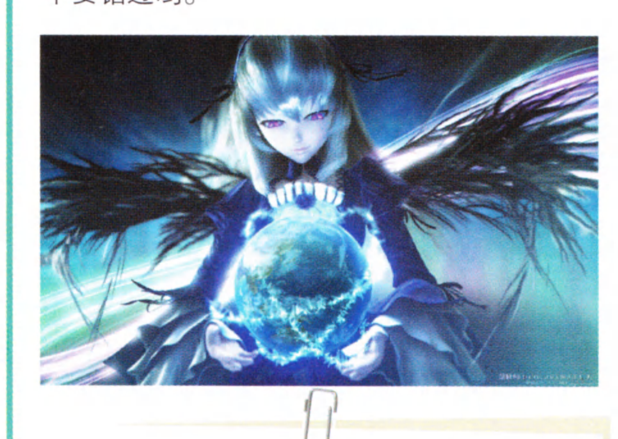




水銀燈の今宵もアンニュ～イ【3DCG Special】

番号：sm16183353 作者：gougou

介绍了那么多唱见相关的作品，最后的时间留给这个充满爱的3D动画。nico上的技术宅有多强力大家已经见识过不少了，可每每还是有这样惊艳的作品来刷新大家的认知。这位叫gougou的投稿人根据动画『蔷薇少女』DVD附赠特典广播剧『銀燈の今宵もアンニュ～イ』，耗时10个月制作了这部三分多钟的由水银灯主役的3D动画，其中人物精致的建模、丰富而细腻的动态堪比职业水准的作品。虽然将一部纯日系的萌动画做成这样一个如欧美风3D大片般的作品，其中的一些夸张的表情动态多少让人有点不习惯，不过还是有很多非常美丽的pose和特效。水银党们一定不要错过哟。



这次的本番有够丰富，所以就不播报新闻了。于是我们下期见(・x・)ノシ▲

Carnival Phantasm

カーニバル・ファンタズム

型月厨们的狂欢之夜

TM近期动向汇总＆新作动画赏析

■作者/某真祖 ■责编/秋叶JEDI
■美编/晗酱

PART1 我为什么不再相信爱情了

许久不见的朋友甚是欣喜，初次见面的同志请多关照。这里是天赋永远点偏的某真祖。大家在10月新番的大潮冲击中活得还好吗?本人已经是焦头烂额了，因为值得关注的片子太多所以突然发现时间一下子变少的情况还真是有些怀念。不过即使是这样，大概也有人会过的很滋润吧。

没错，我说的就是Type-Moon社。

借着两部动画新作如日当空的人气，偷懒魔王奈须终于可以安心地放开手去折腾其他的事情了。于是先是九月初公布了PSP游戏『Fate/Extra』(以下简称『F/E』)的系列新作『Fate/Extra CCC』，以同世界观下的全新故事为卖点，试图在掌机上再创佳绩。而后更是预告说将在『TYPE-MOON エース』杂志的Vol.7上发布如下情报：

1.『F/E CCC』新情报，且看新纳、奈须、武内再谱新恋。



2. 幻之企画『Fate/Apocrypha』(以下简称『F/A』)的新计划始动，剩余价值再利用典范。

3. 附赠『魔法使之夜』(以下简称『魔夜』)体验版。

诶诶！？第3条、那是……

是的，诸位，你们没看错，是『魔夜』的体验版！12月15日就可以玩到了『魔夜』哦亲——虽然是体验版……

于是各大论坛群情激昂。有表示TM怎么还没填完这个坑的，有表示有生之年还能玩到体验版就已经生涯无悔的，还有表示体验版是11年底的话那正式版是不是要等到12年底呢……(编者注：预订的两笔全款都已经交了一年多了，前阵子好人卖家还发信息过来问我要不要退货，真是泪流满面啊！)

咳，总之，连『永远的毁灭公爵』都发售了，我们也不再相信世界大坑了不是……

不过话说回来，能让TM如此放心地大搞周边，还是多亏了那两部动画新作——『幻想嘉年华(カーニバル・ファンタズム Carnival Phantasm』(以下简称『CP』)和『Fate/Zero』(以下简称『FZ』)。接下来就让笔者带领大家一起来品味TM的这两部高质量的动画新作吧！



『CP』是今年8月14日开始以DVD形式发售的OVA动画，其原作是由武梨えり创作的TM社全体乱入型同人『Take Moon』。今年1月公布动画化的时候，很多人猜测会不会是TM又闲着没事做了——现在看来，这是一个很大的阴谋。

借助将原作官方承认后制作成动画，TM社成功地唤起了自己在大家心中的存在感，而同一时刻一起公布的『F/Z』动画化的消息，则才是今年TM的主菜。但这两者共同引起的人气，成为在年底公布一系列新动作的基础。

对于作品本身来说，一正一谐，一TV一OVA相辅相成的两部作品显然先天就有着良好的互补和平衡性，由此也可以看出TM在产品运营方面有了相当成熟的思路。而合作对象方面，作为重点的『F/Z』交由制作过『空之境界』(以下简称『空境』)并得到不错反响的ufotable以保证质量；『CP』则交由算不上大牌的ラルケ(有同期制作『真剣で私に恋しなさい！！』)操刀。

当然，『F/Z』作为奈须和虚渊基情的产物，其严肃和黑暗的一面我们已经讨论得太多了，不如在这里更多地就其本身和衍生出的二次创作做一些小小的评述。至于『CP』……如其标题，那自然单纯的就是一场狂欢节咯。

首先发布的『CP』以狂欢为题，标明了自己乱斗和搞笑的路线。于是在被『F/Z』的沉重袭击之前，大家可以就着这碟前菜放松一下心情和神经以便更好地迎接虚渊式黑暗的驾临(误)。而实际从某种意义上来说，圣杯战争本身就是一场充满了血与灵的狂欢祭典，于是在『CP』的OP里，无论是诸多赶祭典的主角们、看着草民摇摆起舞的金色之王还是永远欠席只能以看板出场的小次郎都露了一小脸，以示这场欢乐之祭的盛大。

接下来便是各种在『Take Moon』中出现过的搞笑和吐槽。8月14日发售的第一卷中，化为冬木市真人秀的圣杯战争，被作为暖场的路地里一家三口漫才，还有各种猫arc的电波出演都让人忍俊不能大笑方休，而每一集必然出场的『魔法少女Phantasm　Moon』更是必看之要点——没错，看了这个你就能理解为什么奈须不能按时填坑了，因为它背负着作为蘑菇星人，必定要和魔法少女展开死斗的宿命！

平心而论，『CP』里对『Fate』系列的捏他和搞笑都基本适当且到位，不过如果把这一思路移植到『F/Z』中又会如何呢……

国庆期间第一话放送后，大家首先吐槽的不是剧情，却是官方字幕。由于种种原因官方版的中文字幕无法完全体现出原作的感觉，更有许多不恰当之处。特别是Lancer和Saber初次对峙时的一句“这男人有两把刷子”，更是引起一阵Lancer=枪兵=刷兵的捏他风(有图为证)。相比某些在TM领域浸淫数年的某些



圆』第九话刚播放完的那时候，网上就有了“枪哥哥自杀了！枪哥哥又自杀了！连枪妹妹也自杀了！”的句子。联系到一起的话，便得出了“只要是使枪的，幸运都是E”这样的结论……虚渊你一定当时被奈须菌感染了对吧。

当然，相比起被当成宝具塞进巴比伦之门（？），又或是在SP即使坚持到最后却还是莫名其妙地死掉的Lancer，某位人造人小姐的表现更是出人意料。『F/Z』中的爱丽斯菲尔是艾因兹贝伦家的人造人，也是身怀小圣杯的“器”，在故事中的境遇相当悲惨。也许正因为如此，制作组绞尽脑汁想要为她争取人气，首先是第一话里上乘的作画引来一阵“太太我喜欢你啊！”的弹幕袭击，接着是后面两话间和Saber的公主骑士配对（可怜的切嗣 =w=）大放闪光，接着在第六话更让爱丽小姐在山道上露了一把藤原豆腐店真传（那个五连发夹弯……）。当然光有欢乐不行，于是和『CP』中整天蹭饭拔了呆毛就变Alter版的那只相比，穿着男装英姿飒爽的骑士王自然只有受苦受难以表衷心了……不过本来『F/Z』就是要虐呆毛王的，所以这也是无可厚非的，不是么？（被





咖喱棒轰飞）只是这里要说明的是，在本篇中高举骑士道，同时会将自己的背后交付爱丽的亚瑟王的确是充满了魅力。若之后的三王之宴、V-MAX对牛车等名场面能不负众望的话，相信各人偶手办厂商又要加班加点出货了吧。而仅仅是现在，天朝、国外和日本本土的各种Saber党、人妻党就早已经集体燃上（当然也包括第五次圣杯战争中的Caster小姐）……切嗣先生，您的战术果然高明啊！

说完女性再来说说男性。『F/Z』是部男人打重头的戏，这点是几乎公认的。因此别看金闪闪在『CP』里傲娇加抖M全开，在这里可是第一大抢镜。第二话秒杀操帝Assassin，被征服王钓鱼后直接开大，更是在制作组的全力支持下把只开了一点点的王之财宝演绎地比全力全开版还要华丽——但是！这一切和全3D演出的Berserker相比完全不够看啊！ufotable把剧本中昏暗的环境和本身就是黑漆漆的Berserker认真地用3D演绎了出来，论战斗画面的话那段“徒手不死”对王财绝对是当周最强战斗场面之一。由此我们完全可以期待之后的固有时制御对月灵　液和魔术师杀手对八极拳士了（笑）。网上对此也多有赞誉，“金闪闪已经无法阻止长江骑士了”的呼声不绝于耳。当然平心而论，不能在你需要的时候去买

民间字幕组（此处并无特指），战斗力实在只能被评价为“5”。

不过若是要论及动画作品本身的话，则基本可以够的上这四个字“恰如其分”。但就是这“恰如其分”，伟大的二次创作者也能折腾出群众喜闻乐见的东西来。

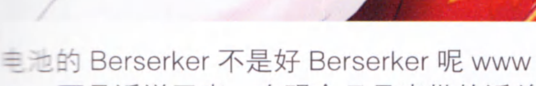
第一话“英灵召唤”中各位魔术师召唤英灵的场面首先遭难。各种ACG、NICO住民和三次元生物纷纷被召唤出来充当各种职阶的从者。而前段时间大红大紫，同为虚渊氏下笔的『魔法少女小圆』更是理所当然地被拉进来。而包含有独角兽高达等的机械英灵，比利等为首的NICO英灵，甚至元首等天朝特产的BILI/AC英灵都粉墨登场，一时间好不热闹。这完全就是和『CP』一样的狂欢节嘛！有心的同学可以去各大视频站按TAG寻找，然后数数一共有多少英灵非英灵伪英灵被拖出来露脸。

但事实证明，我们仍旧小看了网络住民的底力……从ED的长江骑士Berserker到第二话的操帝Assassin的二次动画，从切嗣旅馆房间里的各种军武到韦伯房间里的克林顿新闻和YF-22的考据，从复活的战车男到“躺在金闪闪膝盖上的狮子”……若是说现在的ACG产品的评价有一部分是看其二次创作的数量和质量的话，那么『F/Z』无疑又是一个典型的案例。

于是，在『CP』第二卷发售后，便有了以下这一出好戏。啊，对了对了，第二卷的最后，连『F/E』中的红色Saber也来凑热闹了哟。

『F/Z』成功掀起了讨论TM的热浪，海内外一片欢腾之世（西方鬼佬那里也有人关注哟），连带着『CP』也受欢迎起来。因此当第二卷中，可怜的第五次圣杯战争的Lancer，库·丘林同学悲惨的遭遇公诸于世后，早已剧透和被剧透的群众立即联想到了第四次的那位……于是“自古枪兵幸运E”这一成句迅速地流传开来。不过究其根源，还在『魔法少女小





电池的 Berserker 不是好 Berserker 呢 www

可是话说回来，在现今只是卖燃的话总归不是很安全的，于是制作组将邪恶的目光转向了某位可怜的少年。Yes！韦伯同学，就决定是你了。可怜的时钟塔学生从第一集开始一路卖萌卖到现在，其小受外貌更是导致不少鬼佬误以为他是女性。而前半段虚张声势想要压过征服王的可爱表现也恰到好处——不过我们别忘了，就是这个看上去有点“神经过敏”的少年，却是本作中变化最激烈、且被赋予了体现“成长”这一主题的角色。因此今后韦伯同学的确是值得期待呢（在 CM 中，已经身及教授的韦伯抓狂中）。而 Rider 虽然从美青年变成了大叔，其宽阔的胸襟和时不时流露出对主人的赞许也使人感受到其怀柔之处……等下，为什么我感觉一股腐气正源源不断地冒出来？虽然说『战车男』这样的东西，但那里面的韦伯可是和恩都齐一样被设定成女孩子的啊。（被腐女之气息吹飞）

还有需要补充一点的是，『F/A』出来后大家都说里面的贞德其实长得一点都不像亚瑟王。那时不少人还认为这是因为『F/A』和『Fate』原作的联系并不紧密的缘故。但最新一期（12月号）『NewType』上的『F/Z』动画介绍却赫然出现了『F/A』版贞德，而据推测贞德可能以元帅回忆的方式登场。但是这样看来的话，元帅要么是真的失心疯分辨不出身材体貌上的差异（呆毛王再次默默拔剑），要么就是他其实看到的是“里面的人”——轻小说改编动画片『绯弹的亚里亚』中的贞德·达尔克和本作中的 Saber 亚瑟王的 CV 都是川澄绫子。元帅你其实是有心眼技能的吧？

于是，在人民群众的不懈努力下，本就欢乐的『CP』变得更加狂热，本来凝重的『F/Z』多了些轻松的氛围，与其说这是作品本身的魅力，倒也不如说是关注和喜爱这些作品的人们爱的表现。

虽然是俗到爆了，但除了这个字我还真找不到其他可以正确形容的。



PART3 所谓的妄想

于是，『F/Z』终于动画化了，还在最新的一期『NewType』公布将有关联的新企画。众位 TM 饭对『魔夜』的等待也终于有了一丝曙光，虽然总感觉有那么一点坑爹。那我们将来还要期待些什么呢？作为一家以 GALGAME 起手的公司，Type-Moon 既不像某些会社一样冷饭炒到死，也不似有些同行只顾自己玩得高兴，更不类一些公司多线作战广域出击（以上并非特指某些公司）。

Type-Moon 静静地且悠闲地生存着。时而把过去还没用完的点子拿出来，时而缩在家里和基友捣鼓点奇怪的东西。奈须不但要玩游戏还要和魔法少女战斗，武内时常要为周边出汗出力，星空老师的大作不知道何年能彻底完成……

这就是 Type-Moon，喜欢它又恨它，但归根结底，爱上了就没法抛弃它。

所以……

……至少请在世界末日前，依旧让我们看见我们所期待的东西吧。

一路走好谢谢不送，千丝万缕总是不忘。

All Around Type-Moon。▲


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『PICO 个人本 · 东方幻华录 VOL.1』
作者：PICO 出品：机动战士联盟 提供：紫夏
http://shop67582592.taobao.com

PATCHOULI KNOWLEDGE

……紫色七曜魔女
——帕秋莉·诺蕾姬的秘藏一次设定考

■文 /Franniss ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

帕秋莉是非常著名的东方角色，出现于多部东方正作之中，且在一些未直接登场的正作游戏结局里，也频繁客串。在二次设定之中，帕秋莉与蓬莱山辉夜、二小姐芙兰朵露并称幻想乡三大宅女。不但被视为御宅族，并且爱画同人志，喜爱『龙珠』中的弗利萨，被认为是『魔法先生』中的绫濑夕映的原型。由于帕秋莉身着着宽松的条纹睡袍，在 2ch 引发了她到底身材如何的讨论，但是没有统一的结论。其中有正方表示帕秋莉身体虚弱，不可能有傲人身材；反方则以她宅在图书馆中不运动容易丰满为论点。这样一个存在争议性设定的角色，因可爱的新月形装饰、紫色的长发、文静的外表等等得到了东方爱好者的普遍喜爱。

这篇文章，将介绍一位存在于一次设定中的帕秋莉，一位结合种种一设秘闻趣谈尝试还原出的帕秋莉。帕秋莉的别称“香草”的由来是什么？在东方一次设定之中，她的类似“姆 Q”的口癖是否真的存在？在 IOSYS 的著名 MAD『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』（魔理沙偷走了重要的东西）之中，帕秋莉用手指头射出了雷电，击碎了爱丽斯的一颗萌萌的“心”！这个情景是否是符合东方一次设定的？帕秋莉的体质虚弱，是否因为常用魔法有副作用呢？帕秋莉的弹幕特色，仅仅是与五行生克有关？



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『evening call 抱枕』
作者：TID，出品：evening call 提供：TID
http://eveningcall.net/InformationDetail.aspx?NewsId=71

PATCHOULI KNOWLEDGE

帕秋莉・诺蕾姬的姓名由来

"パチュリー(Patchouli)"的中文学名是"广藿香"，一种香草，可入药，可制成精油与香水。在中国的民间故事里，这种香草可缓解倦怠乏力。有趣的是帕秋莉本人的设定是体质柔弱的，称号为知识与日阴的少女，大抵印证了此植物阴虚者禁服。而"ノーレッジ(Knowledge)"一词正是英语中"知识"的意思，印证着帕秋莉拥有广读的爱好，渊博的知识。从用词来看，"Knowledge"写成假名其实应该作"ナレッジ"，这里神主在东方红魔乡里采用了一种广泛的写法"ノーレッジ"，意思是一样的。前后两词结合起来，她的名字，即是帕秋莉・诺蕾姬。若是有人读作"广藿香・知识"，虽然也算正确吧，却有些感觉不着调了，于是采取音译帕秋莉・诺蕾姬，或称香草・诺蕾姬。

关于帕秋莉，在东方 Project 正作第 6 弹『东方红魔乡』推出多年之后，作者神主本人公开了一则秘闻。神主的博客"博麗幻想書譜"于 2006 年 2 月 8 日公开的博文『動かない大図書館は寺院の香り』里，作者附上了一张图片：那是一个红色标有"Patchouli"字样的阴阳箱，旁边睡着一尊黑色的卧佛。神主本人在这篇博文的文字中提到：此"Patchouli"散发着寺院的味道，有古老寺院发霉土壤的香味，其实不如说是臭味比较贴切。在下文中，神主提到了重点——大图书馆存在于地下，无法接受阳光照射，书籍发霉也会变臭的。『东方红魔乡』的设定存在着一些颠覆的手法，此处即为一例：原本按现实的逻辑来看，应该是散发霉味、气味不雅的地下图书馆，驻守此地的角色名字却以香草命名！无独有偶，神主这种手法还在近来用过，细心的东方爱好者可见于『东方神灵庙』中，原本按现实的逻辑来看，应该是腐臭的尸体，却被冠名叫做芳香的某位角色。

该篇博文日志发布的 2006 年，对东方爱好者来说，有些特殊，并不是一般的年份。在那年，神主并没有出游戏新作，而是在各地拍摄取材，为第二年东方 Project 正作第 10 弹『东方风神录』的推出做下积累，随后同人界迎来了 Niconico 动画站点之崛起，使人们可以更方便地接触到东方同人作品了。当时博文所提到的帕秋莉与寺院的神秘联系，还出现在了『东方风神录』的续作东方 Project 正作第 11 弹『东方地灵殿』中。在该作的 EXTRA 关卡，古明地恋提到"因为我的行动完全是无意识的，我封印读心术之后，就得到了这种无思考行动的力量。"帕秋莉听到这句话，当即就联想到寺院的和尚："无之境界……如果和尚听到的话，大概会感动得喜极而泣吧。"

关于香草引发的嗅觉体验的话题，在神主的日常中也可窥见端倪。在 2011 年 10 月 7 日的 Twitter 上，神主拍摄了一罐印度调料马沙拉并上传，配上文字："这玩意真的很香？"他对植物素材的选用与了解，在当时不但体现在香草上，还体现在『东方红魔乡』的其它对话里，其中一例是，雾雨魔理沙最初见到大小姐蕾米莉亚，调侃对白之中，有提到马达加斯加原产的夹竹桃科植物"亚阿相界"(读音为あそうかい，同"啊啊，是吗")。可推断神主当时创作，参考了一些自然植物相关的书籍或相关资料。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『芳草的馨香』
作者：Elysion，出品：洗熊公社 提供：阿紫
http://blog.sina.com.cn/fromover

PATCHOULI KNOWLEDGE

帕秋莉的魔法相关之谜

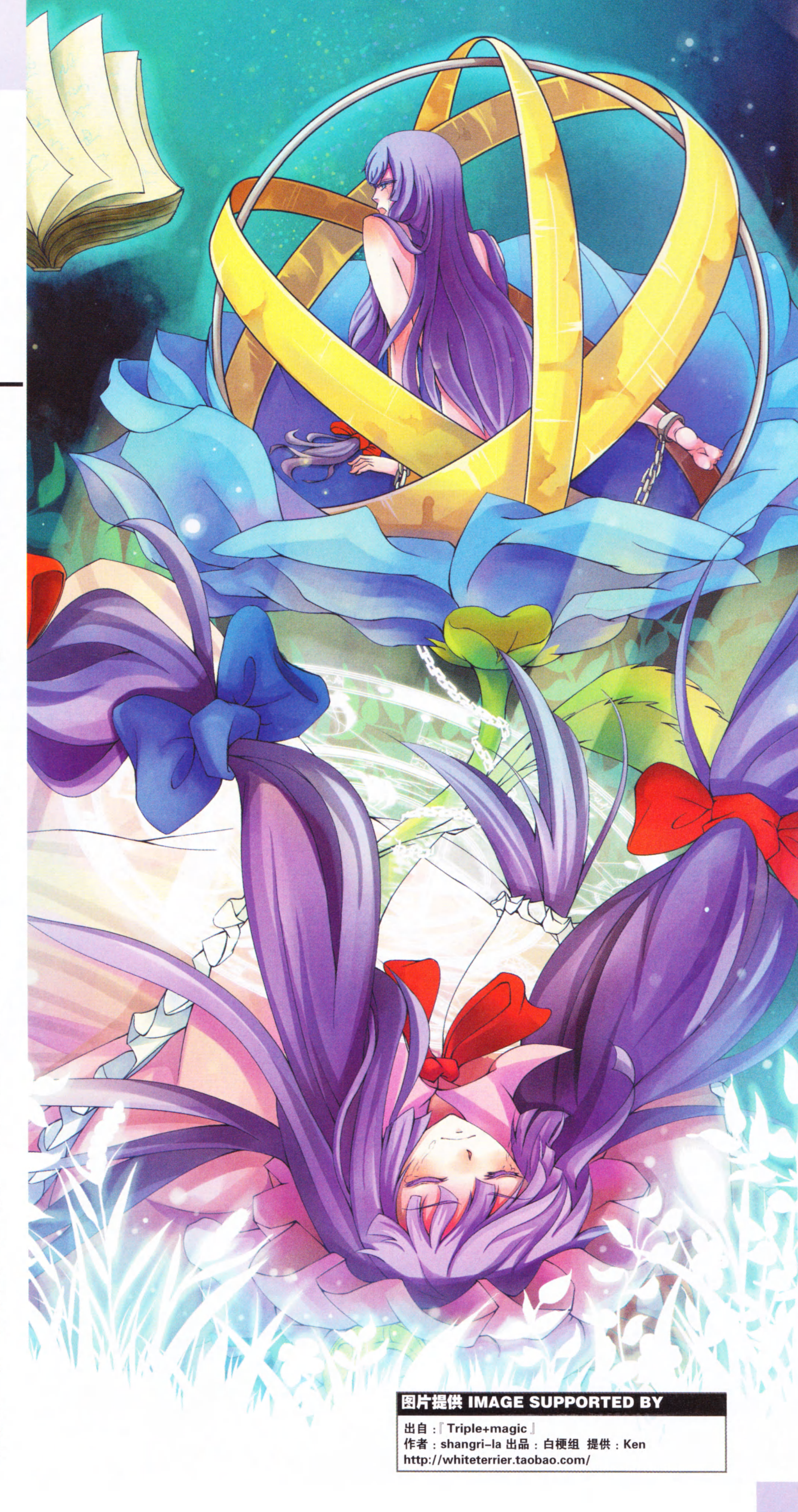
在『东方红魔乡』的附带文档之中，帕秋莉的能力被描述为“操纵火＋水＋木＋金＋土＋日＋月的程度的能力”。这样就是五行加上阴阳，得到七曜，正好是日本对一周七天的称谓。西洋魔法一般采用四大元素学说，而帕秋莉的原文“Patchouli”源自泰米尔语，由印度发祥，印度则承认五大元素“地水火风空”，都与七曜的能力对不上号。在『魔理沙的魔导书』里，雾雨魔理沙对于帕秋莉的魔法弹幕，能理解并认出五行的属性，但不认识阴阳的属性。

关于帕秋莉使用的魔法，这里并不细究它属于精灵魔法，还是属性魔法，或者是二者的混同，虽然并非全无意义，但会影响另一重要问题的揭示。此处能力的说明，其实产生了一个重要问题：帕秋莉是西洋还是东洋人？这个问题关系到了人物设定的气质性格问题。无论二次创作也好，COSPLAY 也罢，都会用到。

我们回顾一下『东方红魔乡』，关于西洋人与东洋人的设定，存在此类困惑的角色另有一人，恰好是帕秋莉的友人，十六夜咲夜，那么她是来自东洋还是西洋呢，是否有定论？从名字来看咲夜是日本人无误，不过这名字是大小姐对她改变命运之后给起的；从考证来看，无论与她相关的开膛手杰克，还是吸血鬼猎人，都属于西洋文化。对十六夜咲夜的原版角色性格把握，应以西洋女仆为基准。

回到关于帕秋莉本人的话题上来，种种证据显示帕秋莉可能和咲夜恰好相反，名字是西洋人，性格是东洋人。佐证其中之一在书籍版『东方文花帖』中，“第百十九季 长月之四 花坛中的谜样图案”一文中，倒霉的红魔馆门卫红美铃因为花坛里出现了谜之图案，惹得大小姐不快，实际上最后得知此“花田怪圈”的始作俑者是帕秋莉。此处提到的谜之图案是五芒星，是阴阳师的图案，属于东洋文化。五芒星也是格斗游戏『东方绯想天』中帕秋莉的魔法阵中的图案之一，此处，亦是帕秋莉懂得绘画的证据之一。

另一明朗的证据，可见于『求闻史记』。其记载中称：“魔导书并不是普通的书，它内含魔法，是种魔法道具。里面并不只是写上使用方法，还有为了能使用魔法的秘密关键。虽说有了魔导书就能使用里面的魔法，但看不见关键的人是无法看懂书中的文字的。只有和书写者同等或更高熟练度的人才能看得见关键所在。据说魔导书所使用的文字是神话时代的平假名，或说是原始日本文字，总之不是人类现在使用的文字。”这段话尤为重要，说明了记载魔法的语言是日本文字——西洋的魔导书，却用东洋文字来记载。正因为这些设定充满了让人脑筋绕不过弯来的颠覆性，才构成了『东方红魔乡』角色设定的部分魅力。帕秋莉的魔法能力对应的是日本的一星期，她的魔导书上是日本文字。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Triple+magic』
作者：shangri-la 出品：白梗组 提供：Ken
http://whiteterrier.taobao.com/



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『芳草的馨香』
作者：Alice-晓，出品：洗熊公社 提供：阿紫
http://blog.sina.com.cn/fromover

PATCHOULI KNOWLEDGE

帕秋莉的日常

了解了魔法与东洋人的身份背景。我们接下来的考证，就可以更加方便无阻地去体会属于帕秋莉的少女日常。在角色设定中记载道，帕秋莉只有待在书旁边才能感受到自己，离开书就什么都做不了，这样已经持续了一百年。由此我们可以知道，帕秋莉手上一定会拿一本书的，但是这本书是非常有讲究的又特别难以寻找——从上边的记载来看，书里边最好书写有“古代日本文字”，于是就是符合东方一次设定的手持魔导书的帕秋莉了。如果你与我一样觉得这本书难找，那么还可以看看如下诸多方法，能让一位帕秋莉更像帕秋莉的方法：

在『东方地灵殿』之中，雾雨魔理沙（帕秋莉装备）在第二关有一段对话，大意是帕秋莉发现桥姬，把她认成了“被嫉妒心驱使的波斯人”，魔理沙吐槽道，波斯人为什么出现在地底下？帕秋莉说只是推测啊推测，先做个笔记。此处的对话，间接印证了一个设定——红魔馆图书馆的很多书，都是帕秋莉写的，稍微具体些来看，帕秋莉是从日常观察入手，勤记笔记的研究家。因此日常中的帕秋莉，手里往往有一册方便随手记下几笔的笔记本。此处顺便一提，帕秋莉在与魔理沙出行时，脑袋会稍微迟缓不好用，也属于是官方一次设定。其根据在『东方地灵殿』第二、三面的对话，当遭遇桥姬与鬼的时候，帕秋莉查阅资料速度很慢，到了三面才查到二面的资料，还被雾雨魔理沙吐槽了。至于这个现象，是不是因为情感之类的缘故，那就属于不太好深入分析的事情啦。

如果书或者笔记本一类的道具不能满足好奇的你，我想也可以理解，毕竟帕秋莉最常见道具就是书籍，根本没什么新鲜的。那么接下来的道具应该比较吸引人——在东方 Project 正作第 7 弹『东方妖妖梦』的第八个结局之中，有着这么一段剧情：十六夜咲夜带给大小姐蕾米莉亚一个“盆景灵界”。咲夜对其说明道：“我只是去收集了（制作盆景灵界的）材料，盆景是帕秋莉小姐所做，我只会烧饭而已。”此处文中揭示了两个重要设定，该盆景（原文意思也可指代沙盒）使得帕秋莉在此结局之中的形象变成了手工达人、技术宅女，具备一些属于手艺人的自信，还切实地具有“幽灵按原比例十分之一大小”为标准做出成品的匠气。此外，也间接证明不做饭也是帕秋莉的特征，负责日常烧饭、外出收集材料的少女是十六夜咲夜。之前也提过，帕秋莉写魔导书，不像一般意义的写书，而是像做魔法道具。帕秋莉应该是喜欢动手做出一个盆景、拼装过火箭之类的技术宅。她因为不爱外出，因此与能收集到幻想乡外书籍的香霖堂主并没有直接接触，此处也算有伏笔可挖，在进一步创作中可以看做一类异变的诱因。

方才提及的『东方妖妖梦』的第八个结局，与最新作东方 Project 正作第 13 弹『东方神灵庙』相互联系，在笔者看来，也是颇很有意思的一件事情。剧情之中，当交给大小姐“盆景灵界”之后，大小姐提到“幽灵的鲜血”，十六夜咲夜连忙应声：自己会去尽快寻找的。这里竟然多处可以见到『东方神灵庙』第五面的影子——像盆景一般可随身携带版的灵界，恰好是本作之中的重要游戏系统：启动 Trance 之后可以进入灵界，时间限制之内，主人公完全无敌；而幽灵，则对应着中 BOSS 角色“神の末裔の亡霊”——苏我屠自古；鲜血对应着关卡名称“STAGE5 隠然たるモノの血”。也许存在一个可能性，当神主在创作之时，思维部分回归了东方红魔乡之后，采用成品中未引申的支线片段为基本，融入新题材产生新故事的思路。对于爱好猜测新剧情的东方爱好者而言，若是这样的思路可信性强，帕秋莉身上依然有些可关注的线索。能否猜测到今后幻想乡剧情的机缘，就看怀旧派的神主是不是乐意哪天再喝一回老酒。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『幻想乡旅游手册』
作者：超合金叉鸡饭 出品：崩坏一番 提供：崩坏紫
http://hi.baidu.com/ 崩坏一番工作室 /home

PATCHOULI KNOWLEDGE

帕秋莉与魔法图书馆

若是要更加地深入了解帕秋莉这位角色，必须要研究的，怎么绕也绕不开的宿命之地，就是她所在的图书馆。在『东方红魔乡』里，帕秋莉作为四面BOSS，其主题曲是『Locked Girl ～ 少女密室』，它既是神主的灵感来源『上海幻夜』一书中的地下密室，也有来自侦探推理小说的杀人密室的印象。在CD『卯酉東海道 ～ Retrospective 53 minutes』的曲目介绍之中，神主借两位少女之口，怀念了东京昔日的封闭式主题公园。在官方小说『东方儚月抄 ～ Cage in Lunatic Runagate』里，魔法图书馆也被改造成了类似的封闭式主题公园，步入其间，眼前是昏暗地下的沙滩、水、漂亮的太阳伞和羊齿植物，还有一部分身着泳装的人和妖怪。八意永琳环顾四周，竟然感觉像伊豆一般。

此魔法图书馆，在汉化版游戏之中，场景名称为“巴瓦鲁魔法图书馆”。可能有部分东方爱好者会马上认为，这就是该图书馆的正式名称了，答案很遗憾是否定的，这是一个非常容易导致错误的误区。此处的巴瓦鲁，是法语“voile”，意为遮盖书籍的薄纱，至于



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『景～不被遗落的幻想乡』 作者：rifsom
出品：Fs-project 幻想企划 & 音乐盒 提供：里表软妹
http://www.fs-project.com



为什么它不是正式名称，官方的一个举措可以说明问题：在『東方三月精 ～ Eastern and Little Nature Deity.』的第 99 页，这个场所起先写成“巴瓦鲁图书馆”，后来订正为“红魔馆内图书馆”。实际上，此图书馆没有公开过名称，一如它未正式对外开放过一般。

回头翻阅『求闻史记』的帕秋莉部分，我们还可以找到它的相关记述：“还有就是红魔馆的地下有间大图书馆，储藏着山一样多的魔导书。那里有不少她（帕秋莉）所写的魔导书，和一些任何人都看不懂的魔导书。图书馆内除了魔导书还有其它书籍，有不少是外面世界的书。”此外，在危险区域指南的部分，『求闻史记』再次确定了该图书馆的地位和访客范围——幻想乡最大的图书馆，不过不对外公开。『东方地灵殿』的结局之中，魔法图书馆被描述为座落于红魔馆地下室的阴暗图书馆，这里堆满了其它图书馆看不到的珍贵又神秘的书本。如果认真在书堆里寻找的话，从火箭的制作方法到肉炖马铃薯的食谱，获得的知识可谓包山包海。

此处举的两个例子，火箭和『东方儚月抄』的剧情有关，而食谱是妹抖长做菜参考用的。这里我们要注意记载的隐含信息，或者说是可供玩味之处——神主可以明着和你提天文、提物理、提菜谱，却根本不会提图书馆里有什么文学，通常不会直接给出书名，最好的方式是提及书中的只言片语，留给爱好者考证用。天文、物理、菜谱，就算东方爱好者去找来看，一时半会儿是看不完的，看完也不会很深入。但是文学却不同，可以很快看完！如果在作品里提到实际的文学书名，东方世界观既有的魅力就会变得失去了殷实感，变得肤浅、薄弱。这是神主有过考虑的，他惯于称自己是同人创作者，但对于究竟是什么原作的同人，保持守口如瓶的态度，也可能是因为多部原作的融合，不好描述罢了。这样的方法二次创作者也可以考虑借鉴，不过始终是一种需要下苦功夫，执著并且寂寞的方法呢。

关于图书馆的记载可谓详细，官方资料连有什么书都有提到。但是我们却有些迷失——那位正主，图书馆的主人，帕秋莉小姐，究竟在这幻想乡最大的图书馆中的哪处呢？没有线索，没有空间概念，的确是不好想象的。所幸，官方资料恰好也有过这个方面的记述——它在『东方儚月抄 ～ Cage in Lunatic Runagate』中！当时，魂魄妖梦来到了图书馆中央的新月形桌子旁，与图书馆的主人帕秋莉·诺蕾姬面对面。随后，帕秋莉摇了摇桌上放着的铃，提醒十六夜咲夜上茶。这段记载，使得帕秋莉与图书馆的位置关系，可谓一次性补全。由于帕秋莉口中，十六夜咲夜是“摆弄空间的人”，因此即使坐在图书馆正中央，也不会妨碍上茶速度，一样享受优质服务，何况咲夜还不时到附近书架上翻菜谱，上茶的时候，空间能力很顺便就用了呢。

PATCHOULI KNOWLEDGE

帕秋莉的种种细节

了解了以上知识，我们就可以尝试勾勒出一个立体的少女轮廓。身体虚弱的帕秋莉，平日呆在地下图书馆的正中央，喜欢做笔记，有时可能受身体所累脑筋缓慢。不过，帕秋莉对异变的察觉相当敏锐——在『东方地灵殿』与格斗游戏中，帕秋莉都是最先感觉不对劲的。这种神经质的敏锐与学究气和匠气，合起来便成为了一种堪称内向但饱含未知数的性格。

“姆Q”这一常见称呼，来自格斗游戏『东方萃梦想』，帕秋莉被魔理沙打败之后，说出的台词“むきゅー”。此处“姆Q”本意是为了卖萌吗？或许你经常使用但不了解它是什么意思。这个词写成汉字的话，可以是“無休（没休息）”，也可以是“無給（没薪水）”，甚至是“無窮（无限）”，可以随意对应。比较有趣的一点是“69”这个数字，英语读作“むきゅう”，与“姆Q”非常接近，因此同人界有着6月9日为帕秋莉日的说法。这个数字的知名度大大超过了她在同部作品中，用猫度来评价红魔馆的守卫的数学游戏，可谓无心插柳柳成荫。

回顾『东方红魔乡』对话，我们可以在灵梦线看到第一印象脱线的帕秋莉——“那里的红白！不要在我的书斋里捣乱！这里的书的价值等于你那神社五年的香火钱呢。”随后灵梦堂而皇之反诘道，大意为我的神社可是赤贫之类。在前文中提到，魔法图书馆可是拥有一些珍本收藏的，价值不可估量。这样的图书馆竟然只相当于一家神社的五年香火？一种可能是，帕秋莉缺乏估算资产能力，属于出门不会买东西的那类。另一种可能，帕秋莉进驻图书馆还不久，了解不够充分。这为一些描述帕秋莉搬迁进红魔馆的二次设定提供了依据。

在魔理沙线，我们可以看到一个不懂烹饪的帕秋莉——“让我看看，最简单地把素材里不好的部分去除掉的烹调法是……”我们可以看看这句话表述的意思——首先，帕秋莉在书中查阅自己不懂的烹饪技巧，这是毋庸置疑的。其次，她查的其实是一种刀工，但自己的身板肯定不能使刀，于是偏向用烹调技巧来达成这个效果。这里依然反映了帕秋莉病弱技术宅的性格。雾雨魔理沙都比帕秋莉会做饭的多，在『魔理沙的魔导书』中，看到帕秋莉的“贤者之石”，魔理沙很想试着做一下贤者之石主题的五色便当。

还有一处细节，与她七曜魔女的称号以及弹幕有关。在『东方红魔乡』的EXTRA关卡里，帕秋莉对灵梦说今天身体感觉还行，于是展示了秘藏的魔法。此处区别于本篇游戏中的五行符卡，她的符卡为：月符「サイレントセレナ」、日符「ロイヤルフレア」与火水木金土符「賢者の石」。与一个设定看似有部分矛盾——帕秋莉按星期来选择魔法属性的癖好，但这里一次性把七天的份都放了。实际上，帕秋莉此处还有一个魔法没有说明，那就是水属性的降雨魔法，当初正是她降雨把二小姐芙兰朵露困在红魔馆之中的，但游戏里是看不到的，只能在设定文档里看到！

IOSYS的著名MAD『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』（魔理沙偷走了重要的东西）出现了帕秋莉在图书馆中释放雷电的场景。有些东方爱好者对此抱有疑问，帕秋莉的魔法属性是金木水火土日月，并没有包含雷电啊，这是否是二次设定的谬误？此处同样是没有参阅『东方红魔乡』EXTRA文档的关系，在故事说明里，帕秋莉给红魔馆带来的降雨是会打雷的，因此她能放出雷电还是说的过去的。



PATCHOULI KNOWLEDGE

帕秋莉的弹幕特色

神主在设计弹幕游戏的时候，给帕秋莉赋予了充分的特色。最先我们可以了解到，在『东方红魔乡』本篇第四关出现的，所有的两个属性的合成魔法符卡，都遵循五行相生的规律。这些符卡是：火＆土符「ラーヴァクロムレク」、木＆火符「フォレストブレイズ」、水＆木符「ウォーターエルフ」、金＆水符「マーキュリポイズン」、土＆金符「エメラルドメガリス」，帕秋莉会因我方主人公的装备不同而使用不同的合成魔法。这个四面设定堪称经典，在续作中以不同的形式得以沿用。帕秋莉的弹幕，日符「ロイヤルフレア」，甚至被爱好者作为东方正作最具权威性的弹幕站点的站名来使用。

再者，我们可以在『东方红魔乡』中看到，帕秋莉的非符攻击，均以回转激光为主题。侧面也佐证了她喜欢呆在图书馆正中央的设定，似乎使用这个攻击就可以扫遍整个图书馆。比较著名的特色是，这个攻击被雾雨魔理沙偷学了去。在『东方妖妖梦』中的恋符高速 BOMB，以及『东方永夜抄』的 BOSS 战符卡里，都出现了形似帕秋莉非符攻击的恋符「ノンディレクショナルレーザー」。

金＆水符「マーキュリポイズン」是『东方红魔乡』第四面中帕秋莉的符卡，意为“水银之毒”，金与水的属性象征着水银为金属中唯一的液态物质。在『东方地灵殿』里，古明地觉的符卡，想起「マーキュリポイズン」是对其原版弹幕的复刻还原。提到毒素，务必要确认它对帕秋莉身体的伤害程度——在东方 Project 正作第 9 弹『东方花映塚』的咲夜结局中，帕秋莉拿着十六夜咲夜收集的花，十六夜咲夜提醒花是有毒危险的。但帕秋莉道：“有含毒的物质混杂在里面呢。不过没问题，对于我们来说这种程度是没有什么事情的。”

但是那只是表象而已，在漫画『东方茨歌仙 ~ Wild and Horned Hermit.』第三话，“罪人の金鉱床”之中，温泉型金矿床之上，茨木华扇讲解道，雾雨魔理沙捡到的金子，乃是怨灵在高温下熔炼出的东西，而且并非一定能炼出金子，譬如求生的欲望会熔炼出水银。砒霜与水银在魔法释放时经常用到，为了不让毒素进入体内，一般会细心防备。但无论如何，毒素还是会一点点侵蚀身体，因此魔法使里体弱的人很多。漫画此处出现了帕秋莉的身影，看来帕秋莉的体弱也是魔法触媒中含有的毒素造成的后遗症。

月＆木符「サテライトヒマワリ」意为“卫星向日葵”，它是『魔理沙的魔导书』唯一收录的出自『东方文花帖』的帕秋莉弹幕。在『东方文花帖』中，帕秋莉的所有四种符卡都有一个特性，不会因为拍摄进度增加弹幕密度，似乎凭借这点可以推断出，每枚照片分数都差不多。但是唯独此符卡是不同的！在月＆木符「サテライトヒマワリ」的弹幕表演中，帕秋莉本体位于屏幕正中央，没有发射弹幕，弹幕只出现在圆周轨道上。常规拍摄手法，至多可获得 4 万分接近 5 万。不过在时间倒数完毕的瞬间，帕秋莉向上撤离屏幕的时机拍摄，却是本符卡之中唯一能达成 5 万分以上的方法。

不动的大图书馆，一旦动了就会发生奇迹。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『众神眷恋的幻想乡 ~ Rebirth of Dream』
作者：Saber01 出品：aparo 同人画师联盟 提供：Saber01 の剣鞘
http://www.aparo.net/



▲月＆木符「サテライトヒマワリ」



▲想起「マーキュリポイズン」



吹破牛皮的现代艺术家与“10万本”大作的直接缔造者

——关于樋上いたる的褒与贬

■文/完蛋了的国王 ■责编/秋叶JEDI ■美编/余小鱼

在日本这个庞大的ACG帝国的版图上，有两个不能不提的战略要地，一个是东京，一个是大阪。东京是日本，乃至整个世界上最大的城市之一，这里集中着ACG产业的半壁江山。而大阪虽然身为日本第二大城市，面积和人口都分别达到了东京的3/4，但以ACG产业的密集程度而言却不及东京的1/3。如果说大阪在ACG领域有什么方面能与身为世界佼佼者的东京扳一扳手腕的话，大概就只有美少女游戏这一项了。

90年代中旬曾经的Galgame“三驾马车”——Elf、Fairytale和Leaf里，崛起最晚的Leaf社就是从关西地区的兵库县伊丹市起家的，兵库县毗邻大阪府，几年后Leaf就搬到了大阪经营，可以说是大阪当地最有名的美少女游戏公司。90年代末的最后几年里，随着Elf的不断沉沦和Fairytale的兼并重组，曾经的三驾马车不复存在，而成了Leaf与另一家诞生于大阪的美少女游戏公司之间你追我赶，争奇斗艳的年代，这家公司名叫Key，俗称“键”。如果不是Fairytale的继承者F&C发生了骇人听闻的主力画师集体出走事件，一下子改变了Leaf社内部的强弱格局的话，恐怕大阪会在相当长的一段时间里压制着东京，稳坐Galgame领域的领头羊地位。即便是现在，在Leaf的大阪本部已经面目全非之后，Key社仍然坚定地代表着关西地区美少女游戏厂商的实力和面子，在Key诞生至今的这12年里，它依靠着一套稳固的主创班子在保持稳定输出的同时，不断尝试超越自我，在其它同行热衷于品尝各种可能性的时候，Key社一直坚持着本色故我的处世方式，在这12年如一日的发展史中，有一位画师自始至终贯穿其中，用自己的亲身经历见证着Key社的成长，并用自己的画风诠释着什么叫永不过时的时尚。她有着一个很男性化的笔名，叫作樋上いたる。



曾经青涩年少

美少女游戏是何时开始登堂入室的呢？可能要从 1992 年『同级生』的风靡说起，在经历了几乎摧毁整个美少女游戏界的“沙织事件”仅仅一年以后，蛭田昌人就带着他的『同级生』以“救世主”的姿态出现在了人们面前，并用惊人的大卖 10 万套的成绩在世人心目中重新树立了 Galgame 的形象。当时很多青少年都通过各种途径获知了『同级生』的存在，而且在 1994 年根据游戏改编的 OVA 动画版『同级生 直到夏天结束』开卖后立即勇夺公信榜 VHS 和 LD 销量榜的第一位（当时还没有 DVD），越来越多的年轻人通过租碟店欣赏到了这部作品（匪夷所思的是，这部标准的工口动画当时只打上了 15 禁的标签，所以高中生可以畅通无阻地租借或购买），其中有很多人迫不及待地想玩上游戏原作，以及 95 年发售的续作『同级生 2』，只是碍于未成年人的身份而无法实践（毕竟 1992 年软伦成立之后，美少女游戏的审查制度就正式确立了，虽然擦边球作品时有出现，但浑水摸鱼的情况基本上被杜绝了），这些人里就有对美少女游戏充满了好奇心的少女时代的樋上いたる。

好不容易挨过了高中时代，樋上いたる选择了报考专科学校进修职业技能，在那里，年满 18 岁的她终于如愿以偿地玩到了『同级生』系列游戏，游戏人设画师、老牌动画人竹井正树充满个性魅力的画风当时一下子就吸引了樋上的注意力，令她对游戏原画师这个职业佩服得五体投地，并且萌生了未来想要进军游戏业界的想法。樋上いたる是土生土长的大阪人，当时大阪的 ACG 相关企业虽不能说林立，至少也可以说是比比皆是，学校里不少同龄的学友在放弃报考大学以后都选择了进入专科学校学一些与 ACG 有关的手艺，方便日后在大阪当地的相关企业就职，在泡沫经济盛行的 80 年代，动画师这个职业一度曾很热门，不过在宫崎勤连续杀人事件被曝光后，社会舆论对动画从业者的评价一落千丈，取而代之的是游戏开发人员的地位突然此消彼长了起来，但好景不长的是两年后一个力比斗过剩的男中学生的一次手滑事件又让美少女游戏产业声名狼藉，这样一来受到牵连较少的就只剩漫画家这个行当了。在报考专科学校之前，樋上いたる的父母





对她最低限度的要求也就是选择漫画家专业可以，但不能念风评不佳、前途堪忧的动画师和游戏制作的相关专业，于是樋上いたる当初就报考了职业漫画家养成科。

不过，成为一个漫画家的道路与成为游戏原画师的道路毕竟有着很大的差异，虽说当年数码绘还没有出现，画画都是靠双手，但漫画的技法不同于原画，漫画讲究线条基本功、layout、台本设计、剧情编排等全方位的能力，原画则比较重视绘画功底、角色设计的能力、以及熟练的上色，两个工种相通点并不多，或者莫如说是隔行如隔山。如果按照这个步调走下去的话，樋上いたる毕业后的方向多半就是应征某个职业漫画家的助手，接着一点点摸索商业出道的机会，或者向漫画编辑发展，在出版社供职，两者都与她所憧憬的竹井正树相去甚远。由于课程设置的关系，樋上いたる只能在业余时间把画画当作兴趣来练习，将来如果想踏足游戏业界的话，她所学的知识对她几乎毫无帮助，但樋上早已下定决心一定要放手一搏，于是毕业时她推掉了学校提供的一些推荐机会，非要加入一家游戏公司任职不可。不巧的是当时并没有游戏公司到她的专业来张贴招聘广告，在内定制比较流行的日本职场，毕业生一般都在正式毕业前的一段时间就已经手握





几家公司的 offer，然后选择其中一家签约，这样一毕业便可以就职了。毕业前没有得到内定名额的话，该毕业生会被认为是一个能力有所欠缺的失败的学生，与考试落榜无异。樋上いたる也管不了那么多面子问题，干脆放下身段自己去找招聘机会，话说美少女游戏公司的工作倒也不太难找，之前也说了大阪府范围内 ACG 企业数量众多，招聘广告铺天盖地，反正也不是什么高薪职位，总有中意的公司能签下来，没多久樋上いたる就锁定了公司设在大阪市中央区的一家名叫 TGL 的游戏公司。

这间 TGL 株式会社可绝对不是什么小公司，它的全称是 TECHNICAL GROUP LABORATORY，创立于 1984 年，注册资本 1 亿日元（大多数美少女游戏公司和动画公司都达不到这个标准），从事计算机系统和程序的设计开发、销售，是在大阪小有名气的一家 IT 公司，游戏开发是 TGL 的其中一项业务。或许一般游戏玩家对 TGL 这个名字会感到陌生，那么我们换一种说法吧，资历较老的日系 PC 游戏玩家应该知道有一个叫『古大陆物语』的 RPG 系列游戏，90 年代设在台湾的 TGL 子公司以及后来的智冠曾经引进过这一系列的游戏，这是 TGL 在一般向游戏领域的王牌作品。说起工口游戏领域的成绩，想必看官们就更熟悉了，TGL 旗下有多个工口美少女游戏品牌，其中最出名的就是八月社、猫猫软件和戏画这三家。其中戏画是作为 TGL 的全资子公司存在，而另外两家连同其它大约 20 家左右的中小型美少女游戏品牌都以一种叫“伙伴品牌”的联营方式寄居在 TGL 的大伞之下。因为 TGL 掌握了非常完善的制作发行体系，能为一些没有靠山的小品牌解决很多商业方面的问题，颇有些大阪地区美少女游戏武林盟主的味道。表面上看，樋上いたる的选择非常正确，在一家名声显赫的大公司任职对她的业务素质的提升会裨益颇多。而在最初，事情也像樋上いたる所预料的那样，作为一个基础等同于零的新人，她受到了较为系统的业务培训，其中大部分都是初心向的。TGL 任命樋上为图像制作部门的美工，但直到进公司前樋上还不会用电脑来作画，毕竟漫画家的培养是不会接触到这些的，部门的前辈教会了她怎么用电脑软件来画点阵绘，这是游戏图像制作的基础，也是美工部门最重的工作量，一个基础美工可能常年与 16 色的点阵上色打交道，这种工作可能上手很快，但经年累月下来难免会产生倦怠情绪，所以这类工作其实与动画公司里的底层动画师的工作性质是一样的，机械而枯燥，与一些年轻人想象中的富有创造性的、艺术气息浓厚的绘画工作相处甚远。在等级制度极为森严的日本公司里，想要从一个职位上得到升迁必须具备一定资历，换言之在一个大公司里如此简单机械的工作要重复若干年才会盼来出人头地的机会，大多数人是耗不起的，这就是大型企业的弊端。少不更事的樋上いたる起初踌躇满志地跨出校园大门，满心欢喜地以为进了 TGL 就等于找到了组织，可以天天画美少女游戏的生活那是何等滋润，可未曾想什么也不会的她不但要从头学起，还要从底层的枯燥工作做起，在不确定的未来面前饱受煎熬，这种打击对于一个刚刚踏入职场的年轻女孩来说是相当沉重的，她开始对这份职业的前途产生怀疑，进而开始武断地认为或许只有跳槽才能改变自己的机遇，这令樋上いたる在入行的最初几年里陷入了急功近利的怪圈。



ソフマップ
7
家計応援
4F
ビジネスソフト
新品PCゲームソフト
5F
DVDソフト
ビジネスソフト
中古商品
・DVDソフト
・TVゲームソフト
・PCゲームソフト



要说可怜的 TGL 要寻仇的对象其实还不止 Leaf 一家，1996 年又一位业界好手脱离他们的约束自立门户，这就是后来自己经营 Studio e.go! 多年的著名游戏原画师山本和枝，当时的山本甚至比水无月还要强很多，她是如假包换的大阪艺术大学设计科毕业的高材生，曾经在 Capcom 担任过角色设定的工作，一到 TGL 就坐上了主力原画师的位子，羽翼渐丰后就自立门户，可见当年的 TGL 也是一家留不住人的公司。耳闻目睹了那么多前辈们跳槽的事迹，心高气傲的樋上いたる当然是坐不住了，而且她离开 TGL 的时间比山本和枝还要早，1995 年时就从 TGL 跳到了同样是坐落在大阪市市区里的一家规模也不算小的游戏公司 Visual Artist Office，被分配到公司旗下的一个游戏品牌ボンびぃボンボン，职位上升一级，从美工升格为辅助原画。

Visual Artist Office 创建于 1991 年，后来改名为 VisualArt’s（简称 VA），最初也是一家从事计算机程序开发的 IT 公司，虽然也经营游戏开发业务，但初期公司旗下的直辖品牌并不多，ボンびぃボンボン便是其中之一。Visual Artist Office 后来通过社长马场隆博精明的经营策略在风起云涌的业界变革中不断兼并一些无以为继的小公司小品牌，几年里便发展

三进三出的无节操画师

刚刚坐热了 TGL 社美工的这个职位，樋上いたる就急不可耐地向公司递交了辞呈，促使她这么快辞职还有一个重要的因素就是 TGL 之前两年里经历的一系列辞职潮，一部分核心员工的相继离职在公司内造成了不安的氛围，一些意志不坚定者就很可能在这股大潮中随波逐流。这些先后离开 TGL 的员工里尽是些后来我们所熟知的大牌名字：下川直哉、折户伸治、水无月彻、山本和枝……当然，还有樋上いたる。掀起这股离职潮的正是日后 Leaf 社的创始人下川直哉，这位仁兄玩游戏 MIDI 音乐起家，94 年离开 TGL 后在距离大阪府不远的兵库县伊丹市创办从事音乐和游戏外包工作的有限公司ユーオフィス，第二年 2 月就创设了游戏品牌 Leaf 并推出了第一部作品，当时樋上いたる才刚刚加入 TGL 不久，或许听说过下川的些许事迹，但起步阶段的下川和 Leaf 其实还并不太出名。下川创业后引发的连锁反应是，当初与下川交好的折户伸治在高中同窗的邀请下也加入了新生的 Leaf，TGL 一下子失去了两位实力强大的音乐人，游戏音乐部门遭受重创。

但 TGL 这艘大船的漏水还远远没有结束，曾经被公司寄予厚望的原画师水无月彻也与折户伸治在差不多同一时间决定投奔 Leaf，水无月彻加入 TGL 前曾画过一段时间漫画，与 Leaf 的元老之一高桥龙也是大学同学和创作搭档，有绘画底子的原画师本来就不容易找，实力不俗的原画师就更难留了，水无月彻在折户的劝说下也被拉进了 Leaf 的班底，然后又拖上了高桥，就这样四人组成了 Leaf 最初的骨架。Leaf 四元老中竟有三人是出自 TGL 的体系，这样的恶意挖角在 90 年代屡有发生，Leaf 若干年后故伎重施，差点搞垮了 F&C，几年后☆画野朗又如法炮制，上演惊天大逃亡，这种接二连三的大规模挖角事件可以说就是下川社长开创的先河。

white clover
ITARU HINOUE ART WORKS
樋上いたる画集



成为一个类似于 TGL 的采用“伙伴加盟制”的大手游戏经销公司。据不完全统计，目前隶属于 VA 旗下的游戏和音乐厂牌共有 46 个之多，大部分为加盟的伙伴性质，只有两家是直属品牌，其中一家就是ボンびぃボンボン。

ボンびぃボンボン在 Visual Artist Office 1991 年创建时就已经存在，之后一直保持着一年 2-3 部新作的发展速度，频率是健康的，可惜就是游戏一直缺乏号召力，ボンびぃボンボン混迹多年后的知名度与 Visual Artist Office 迅猛的发展速度显然是不相称的。不过作为一家游戏公司，VA 当然不会轻易放弃自己的生产线，所以尽管一直成绩不佳，VA 还是在不断寻觅合适的人才，调整ボンびぃボンボン的制作班底。樋上いたる加入ボンびぃボンボン后，公司倒也十分重视，让她加入了新作『たまご料理』的开发，由于这是一部大杂烩式的作品，有很多位原画师一起参与创作，没什么经验的樋上可以跟着其他前辈一起磨练磨练，放到现在的话，你可能绝对想象不出这样一部几乎没什么名气的作品当年竟邀请到圣少女、横田守等好几位名震业界的一流原画师参与作画，其手笔不可谓不大。

不过，原画师多的游戏就一定是好游戏，这只是外行人的一厢情愿，熟悉美少女游戏开发过程的人应该知道，参与原画的人越多，那么之后需要协调画风的工作就越繁重，在『たまご料理』多达 10 人的原画阵容里，有 5 人是完完全全的菜鸟，其中包括樋上いたる，这就难煞了游戏的 CG 监修，在制作中各种问题层出不穷，最要命的是游戏采用类似于动画的章节体，篇幅竟长达 20 话，所以也难怪要找



十个原画师一起开动。这部原计划在1995年9月发售的作品结果生生是被拖延到了翌年11月才发售，跳票14个月之久。本来『たまご料理』还有望成为樋上いたる的原画师出道作，结果因为这次跳票阴差阳错地成了樋上的第二部作品，第一部则是只早了一个月，于96年10月发售的游戏『Phantom Lady』。

顺带一提樋上いたる这个笔名，因为是第一次出现在STAFF表里，所以相当具有纪念意义，这个男性化的笔名取自漫画家きたがわ翔的作品『C』中的男主角天野格(あまのいたる)，漫画最早发表于1994年，正巧是樋上いたる刚刚入行的时候，于是就心血来潮地起了这么一个笔名。若干年前樋上いたる被介绍到国内时，为了方便天朝玩家记忆，いたる被翻译作"至"，这是一个不太贴切的译名，显然没有考虑到笔名的渊源，准确来说应该翻译作樋上格才对。言归正传，10月和11月，可别小看这区区一个月之差，『Phantom Lady』和『たまご料理』是两家不同公司发售的作品，换言之在『たまご料理』绵绵无期的跳票档期里，樋上いたる已经第二次更换了东家，目的地就是开发『Phantom Lady』的游戏品牌MayferSoft的母公司NEXTON。

从品质上来说，作为樋上いたる名义上的原画处女作的这部『Phantom Lady』毫无疑问是一部粪作，无论是脚本、原画，还是音乐都不值一提。比较值得研究的反而是NEXTON这家公司。大概是被没完没了的跳票耗光了耐心，樋上いたる对VA毫无眷恋之心，这次没做满一年就决意跳槽了。下家是同在大阪市北区的NEXTON社，这家公司以做柏青哥游戏起家，也兼做一部分一般向游戏，在工口美少女游戏方面没有多少经验，94年尝试开发过一款叫『LOVE LOVE パラダイス』的作品，当时直接使用NEXTON作为品牌，反响平平。后来意识到这样做很可能会影响到公司其它方面的业务，第二年就新设了一个叫MayferSoft的品牌，专做美少女游戏，从95年到96年短短两年不到时间里倒腾出了5部作品，悲剧的是这5个游戏的口碑都不怎么样，樋上いたる参与的那部『Phantom Lady』实际上就是MayferSoft的最后一部作品，NEXTON的老板铃木昭彦本打算在96年底关闭美少女游戏的开发组，洗手不玩了，如果真是这样的话樋上就是一个彻头彻尾的悲剧，现在业界可能也不会再有这号人。奇妙就奇妙在，突然出现的一个强力外援改变了铃木社长退出的念头，让他决心再玩一年看看情况。这个拯救了樋上いたる刚刚起步就几乎要夭折了的原画师生涯，并在日后带领她冲上云霄的救世主就是之前提到过一次的折户伸治。

时年25岁的折户伸治年纪虽然不大，却已经饱尝了人间冷暖。高中时他就跟下川直哉一起玩音乐，下川的老爸就是个生意人，家底颇为殷实，玩起音乐自然也是大手大脚，折户倒是个典型的穷学生，高中毕业后就早早就业出来闯荡社会了。折户的第一份工作是在一家银行，他收起学生时代的玩心，兢兢业业地上班赚钱，但不走运的是正值日本泡沫经济破裂，银行业绩糟糕不得不进行重组，一没学历二没靠山的折户就这样下岗了。之后便重拾音乐的爱好，跑去TGL与樋上いたる做了一小段时间的同事，当然两人不可能会有什么交集。折户去TGL是想与下川再续基情的，下川当时已经有了新的基友度会达也，三人都是搞音乐的，志趣相投，不过毕竟社会背景有些差异，游戏音乐人收入不高，下川不在乎这些，但折户有段时间除了写音乐还兼卖一些器材贴补家用。不久后不甘居于人下的下川就跑去开公司当小老板了，度会和折户，以及之前提到的水无月和高桥几人先后投奔而去，在伊丹的一间小公司里一起度过了清贫而又快乐的创业初期。开始几个人倒也和睦融洽，高桥写脚本，水无月做原画，折户和下川两人谱写音乐，就这样先后制作了『DR2ナイト雀鬼』『Filsnown』和『雫』三部游戏，就在团队渐入佳境之时，折户和下川两人之间发生了一些冲突，或许是看不惯富二代的作派，折户愤然退社了。

辞职后的折户度过了相当艰辛的一年，他一边兼着邮递员的差，一边四处给人写曲子，大半年的时间里就参加了十几部作品的制作，





类型从3D格斗游戏到柏青哥游艺机几乎无所不包，其中也包括给NEXTON社创作的几部作品，铃木社长就是在得到折户的帮助后才决定再暂时观望一年的。97年5月，MayferSoft更换马甲为Tactics推出了处女作『同棲』，樋上いたる作为唯一留守的原画师独占了原画工作，折户跨刀了音乐的制作，两人颇具戏剧性地第一次携手合作可惜以又一次的惨败告终，游戏在Eroge批评空间上的得分只有可怜的37分，折户当然是一如既往的高水准发挥，樋上いたる的首度solo play谈不上惊艳，但也没有怯场，糟糕的人体构造虽然还是不免被玩家耻笑，不过眼睛的特点至少已经初现端倪，有那么点让后人一见如故的感觉。『同棲』的关键问题还是脚本太渣了，一个叫DON的菜鸟仓促上阵，写出来的东西毫无逻辑可言，一看就是中学生作文的水平。铃木社长大概愁得头发都快掉光了，想不到解决了音乐的问题，原画师总算也幸存了，又在脚本一项上跌了大跟头。手臂拧不过大腿，跟市场较劲没意思，既然要玩就要遵守游戏规则，怎么办？先到人才市场上转转吧，搞不好能捡到折户伸治这样的宝贝呢。一轮大浪淘沙之后，铃木社长留下了两个年轻人，一个叫久弥直树，一个叫前田纯。从97年Tactics时代留下的一张合影上看，久弥和前田两个人白白净净，不约而同地梳了个当时最流行的中分头，穿一件格子衬衫，文质彬彬而又稚气未脱，很有点青涩大学生的味道。铃木可能做梦也想不到其中那个姓前田的年轻人不久后就成了他的噩梦。

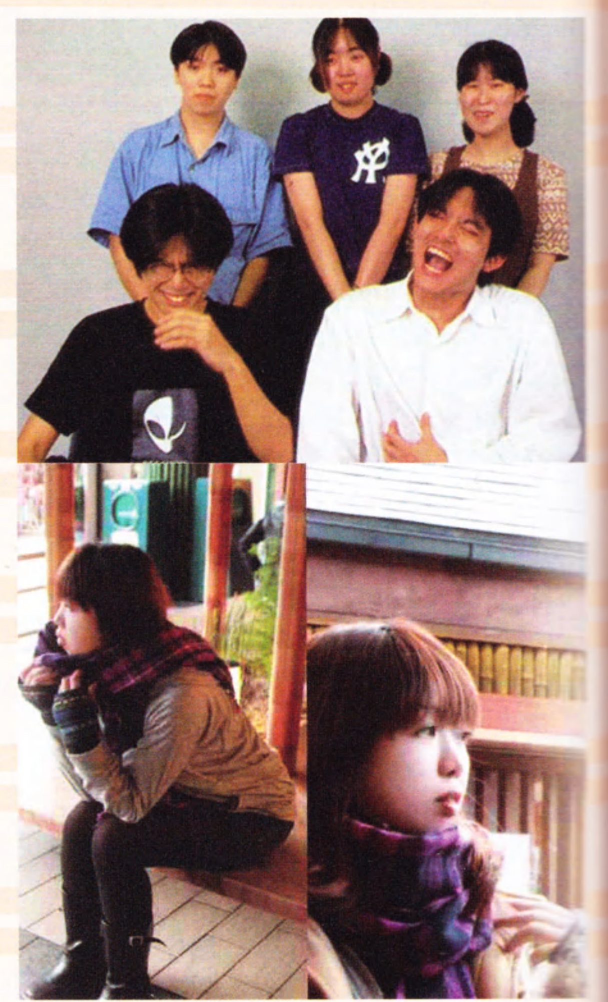


在另一张合影中，坐在前排的久弥和前田不知因为何事而捧腹大笑，在他们身后的三个人其中两个是折户和樋上（另一位女性是笔名为しのりん的美工），折户看起来就像个不戴眼镜的野比太，一脸老实人的样子，穿着皱巴巴的样式如同工作服的蓝色衬衣，一看就是穷酸样。身边的樋上いたる则一副土得掉渣的打扮，身高比折户还要高出一些，用来画画的手臂相当粗壮，完全没有那种美术少女的纤细感觉，倒像个田野里干农活的乡下妞。两个中分头小子，一个老实汉，一个乡下妞，这就是当年 Tactics 的“四大天王”最强班底。常言道人不可貌相，此话确实不假。老实的折户能写出感人至深的音乐，一脸乡土气息的樋上画的是让女孩子们脸红心跳的啪啪啪 CG，而那两个中分头小子性格迥异，却能写出风格相近，气质合拍，且能让玩家拍案叫绝的文字。瘦削的脸上架着一副眼镜的久弥直树体内蕴含着巨大的情感力量，有着与他标准宅男的外形不相符的细腻。从外貌上说更适合走花花公子路线的前田纯则浑身散发着一股魔性，想象力之丰富让人很难猜到他到底在构思些什么，后来他给自己起了个笔名叫麻枝准，玩家又送了他一个外号叫“大魔王”。

在聚拢了这些奇人异士之后，Tactics 这艘大船总算能扬帆起航了。97 年 11 月，由麻枝准担任企画，并与久弥直树共同撰写脚本，由樋上いたる和折户伸治分别包揽原画和音乐的游戏『MOON.』发售了。时代的变革在不知不觉中悄然迈出了具有决定性的第一步，这部被定义为“鬼畜最高泪腺松弛系 ADV”的这种显然带有玩世不恭意味的游戏类型，与其说是精心构思而成的产物，还不如说是单纯为了哗众取宠而随便起的名字。游戏的基础是鬼畜凌辱类型这点并没错，不过与普通凌辱系游戏注重高 H 度的出发点不同的是，『MOON.』的重点在于角色细腻的心理描写，以及各角色之间错综复杂的联系，另外游戏有一个让人充满好奇的舞台设计——一个神秘宗教团队的内部。必须说当时毫无名气的麻枝准和久弥等人借用了 95 年奥姆真理教事件的余波来吸引玩家的眼球，并巧妙地把这种注意里转移到了剧情本身上，而没有愚蠢地在宗教团队这个话题上做文章。这个异色的选题首先得到了媒体的关注，之后折户的音乐还是一如既往地受到好评，毕竟他在 Leaf 已经打出了一点个人名气，接着在玩通了游戏之后，玩家开始对“泪腺松弛”这个噱头有所感触，有人认为这是部不乏感人之处却又充满了狂气的作品，也有人干脆把『MOON.』定义为郁系游戏。其实由 Leaf 的『白色相簿』创造的郁系游戏的概念并不能很好地诠释『MOON.』这部作品的风格，因为它的出现正代表着一个新游戏类型的崛起，这个类型后来被称为“泣系”。

『MOON.』的广受好评让铃木社长喜出望外，但销量的问题毕竟积重难返，并非一部游戏可以扭转，『MOON.』被认为是那种靠口碑传播，销量细水长流的品种，如果想要一部短时间里能大卖的作品，照铃木的话来说就是“Leaf 社的『Toheart』那样的青春校园题材的作品”。那么，Tactics 的下一部

妹系な後輩編 Vol.2



作品便没有悬念了，只能是校园题材。『MOON.』发售后刚好半年，98年5月『ONE ~輝く季節へ~』发售了，很难想象这部以角色众多，剧情饱满而著称的作品，“四天王”只用了半年就做出来了。在这一作中，麻枝准抛弃了凌辱元素这个伪装，完全做起了恋爱游戏，他设计了一个叫“永远的世界”的舞台，用了很多笔墨来描写角色的精神世界，很多文字看似是用第三人称撰写的寓言式的陈述，实际上的作用是让玩家积累代入感，最终目的是让他们完全融入角色的精神世界中，与角色一同经历故事的发展，在充分调动起玩家的情绪之后，在角色路线的最后用分别或者再会这类富有冲击力的结局一举击溃玩家泪腺的防线，达到让玩家潸然泪下的目的，就像『MOON.』时所说的“泪腺松弛”。著名宅男作家本田透评价这类游戏为“泣きゲー”，泣系游戏因此得名。

『ONE』不出意料的赢得了媒体的认可和玩家的口碑，成为与『Toheart』完全不同的一部成功的校园题材恋爱类美少女游戏，麻枝准和久弥直树两人因此一炮而红。身为『MOON.』和『ONE』两作的主力，且是唯一的原画师的樋上いたる虽然也有值得称道的快速成长和令人满意的作画表现，不过这种程度的发挥与铃木社长心目中『Toheart』里的水无月彻、河田优等人的发挥是无法相提并论的，樋上いたる在四人中的存在感最为稀薄，甚至不客气地说，樋上的原画拖了整个Tactics的后腿，否则当初改变Tactics命运的就不是麻枝准一行人，而是早就来到NEXTON的樋上了。在98年底的一次社内会议上，铃木向Tactics的成员们转达了一个令人震惊的决定，就是辞退樋上いたる另觅有实力的原画师接替。这个在铃木看来十分合理的人事调动却遭来了他始料未及的一次暴动，除了铃木的亲信游戏总指挥YET11以外，其余主力成员都选择力挺樋上，他们一方面为这位朝夕相处两年的战友鸣不平，一方面也为自己地位的朝不保夕深感不安。

带头造反的就是一副文青外表，一身狂气个性的麻枝准，在他的煽动下，这群人纷纷递交了辞呈，不仅如此，他们还一不做二不休，把电脑里『MOON.』和『ONE』两部旧作的数据删了个干干净净，这个原本足以招致牢狱之灾的过激举动却一下子让铃木社长犯闷了，他眼睁睁地看着樋上在这群“暴徒”的簇拥下趾高气昂地走出公司大门，消失在了他的视野中。这群人倒也不选择远走高飞，而是在同在大阪市北区的VisualArt’s安营扎寨，但其实当时偌大的大阪府能接纳这群叛将的也只有采用加盟制的来者不拒的VA社了。回想两年多前樋上いたる因为耐不住寂寞从VA拍拍屁股走人时的决绝，眼下回到VA怀抱的樋上倒是有点委曲求全的味道，任何人站在马场社长的立场上都会审慎地考虑一下这个去而复返的画师是否值得重用的个人信誉问题。不过麻枝、久弥和折户等人以共同进退的姿态最终说服了马场第二次接纳了樋上いたる，就这样，这位还不到25岁就已经在大阪的几家大手游戏公司之间三进三出的无节操年轻画师终于在贵人的帮助下度过了人生最大的考验，无论从业务的角度，还是从职业素养的角度而言，第一次当上了名符其实的美少女游戏原画师。



骚动中的蜕变

1999年新年伊始，取名为Key的新工作室在VA旗下挂牌成立了，当时的核心成员有脚本担当麻枝准和久弥直树、音乐担当折户伸治和原画担当樋上いたる，另外还有若干从Tactics和VA其它品牌支援过来的开发人员。新年刚过，新生的Key就踏出了他们全新旅程的第一步，这次换由久弥直树提出企画并领衔脚本，麻枝、折户、樋上悉数上阵，新作紧锣密鼓地筹备了半年时间，于99年6月发售，取名为『Kanon』。游戏延续并深化了从『MOON.』和『ONE』时开创的泣系风格，继承了Tactics时期的良好口碑，并加入了不少新的值得期待的元素。鉴于之前两作都由麻枝提出企画，转为由久弥企画的『Kanon』在舞台设计上有所不同，久弥特别偏爱冬这个季节，所以设计了一个冬天里的小镇作为主要舞台，游戏的大部分情节都是在冬日里进行的，此乃Key早期作品的特色之一。『Kanon』保留了当年几乎是无坚不摧的校园主题，以校园恋爱故事作为基调，这一点的确是与Leaf等大手公司的作品不谋而合的，不过在大量着墨于校园日常生活和恋爱轻喜剧的同时，学心理学出身的麻枝准不忘他对精神世界的追求，喜欢在作品中设计出一个类似“里世界”的概念，这个做法在『Kanon』中并不是很明显，不过在麻枝担任企画的作品里就十分常见了，表世界用来描写喜剧活跃气氛，里世界用来描写悲剧酝酿感情，最后表里世界合二为一，骗光玩家的泪水，这是Key泣系游戏的特点之二。Key社创建之初在音乐创作方面得到的强化是最大的，麻枝早在开发『MOON.』时就已经显露出他在音乐方面的天赋，能在折户伸治面前班门弄斧的家伙一定不是泛泛之辈，在『Kanon』里麻枝亲手为OP曲『Last regrets』填词作曲，并为ED曲『風の辿り着く場所』作词，结果这两首歌曲在游戏发售时博得的超高人气是令麻枝本人都始料未及的，时至今日它们还是Key社的王牌曲目之一。如果说麻枝准搞音乐是玩票，那么音乐团队真正的中流砥柱还是折户伸治，在脚本和原画的人气因素被放大之前，支撑着游戏口碑和销量的就只有折户和他的音乐，即便是在Key社更多的转入幕后工作，折户的重要性仍是不言而喻的，在VA的协调下公司旗下最著名的音乐团体I' ve加入了『Kanon』的制作，贡献了优秀的编曲人才高濑一矢和歌姬彩菜，这样一来折户就如虎添翼了。

脚本和音乐都已经加上了双保险，剩下唯一的问题就是原画了。NEXTON的铃木社长起初之所以要炒掉樋上いたる就是觉得她的水平不够格，那么短短半年后曾经被看扁了的樋上会有怎样的进步呢? 答案是进步并不明显，本来嘛，罗马非一日建成，再加上樋上いたる又是业界以顽固不化的画风而出名的画师，所以与其让樋上为了迎合玩家口味而改变画风，不如反其道而行之，培养一批能适应樋上画风的玩家就好了。这个工作不是交给樋上来完成，而是在无形中由麻枝、久弥和折户代劳了。在『Kanon』发售后，如积雪般阻塞网络留言板的玩后感、心得点评中100条里未必能有一条是夸奖樋上いたる绘制的CG美，这1%的褒奖就是当时Key社原画团队的现实。不过伙伴们对樋上还是很有信心，理由大概只有一个，樋上天赋虽然不佳，但她的画风足够有特点，扁得像大饼一样的脸蛋和比例失调得有点过分的五官使樋上的画风变得特别好认，美少女游戏业界普遍有这样的共识，那就是一张勾画精美的大众脸还不如一张画得不那么漂亮但绝对能让人过目不忘的主角脸有商业价值，这就跟演艺圈里综艺节目导演选嘉宾一样，一百个大众脸美女未必敌得过一个凤姐。凡是看过樋上いたる画风的人，很少有会把她与其他画师搞混的，从这个角度来说樋上其实并不是一个失败者。

『Kanon』发售后大卖10万套，10万这个成绩已经能与当时执牛耳的Leaf社的王牌作品『Toheart』相提并论了，而且不仅是销量，『Kanon』的泣系风格也被拿来与Leaf拿手的视觉小说做比较，因为不管怎么说两者都是较为纯净的恋爱ADV。这种讨论很快在网络上形成一股潮流，在90年代末00年代初，如果你不参与Key和Leaf作品的讨论那你根本不好意思跟人说自己玩Galgame。在网络揭示板的讨论渐成气候以后，因为一个突发事件





Leaf和Key的专题揭示板被合并到了一起，2000年1月26日，也就是在『Kanon』发售半年后leaf、key揭示板，俗称叶键板的网络揭示板正式开张迎客了。设立叶键板的导火索是Leaf社96年的一款游戏『痕』被玩家踢爆有抄袭以前某部小说情节的嫌疑，抄袭的源头直指Leaf的脚本师竹林明秀，外号"超先生"，起初官方并没有发表任何声明，一些情绪激动的玩家在2ch上大肆刷版声讨，管理员无奈之下只能把这些用户和讨论串请出主板的美少女游戏讨论区，在外围另设一个新区供人灌水，这个新区后来干脆就发展成了叶键板。

Leaf与Key的比较其实颇有渊源，其源头就是在两家公司都效力过的折户伸治身上，折户大先生作为Leaf的创始人之一奠定了Leaf音乐体系的基础，Key社作品的玩家中毫无疑问有一部分是折户的个人粉丝，这些人也是叶键板最早的一批住人。但常言道有人的地方就有江湖，有江湖的地方必有纷争，把两股玩家凑合在一起的叶键板一年到头来并没有多少安泰日子，先是『痕』的抄袭事件丢了Leaf玩家们的脸，招致自称"键子"的Key玩家们的嘲笑，00年7月，Leaf两大元老高桥龙也和水无月彻退社，9月『AIR』发售，此后键子们更是肆无忌惮。叶派好不容易撑到01年2月新作『谁彼』发售，想趁势反击，怎料那年情人节又发生了著名的"552文书事件"，『痕』的抄袭行为得到了Leaf官方的承认并发表声明谢罪，于是来自各方的嘲讽声和叶派内部的批判声更甚，一度导致叶键板大战和揭示板关板。不过自从Leaf东京开发室羽翼渐丰，甘露树和みつみ美里成为业界原画师的标杆之后，叶派与键子的大战再起，这次叶派终于找到了反击的突破口，那就是Key的软肋樋上いたる，不知从何时开始出现了"いたる绘"这个说法，这个原本用来褒奖樋上いたる的词在叶派的口中成了绝佳的攻击武器，也就是从那时起，美少女游戏玩家里形成了"樋上蜜"和"樋上黑"两个阵营。

且说2000年9月Key第二作『AIR』发售，Key内部也闹出内讧，狂人麻枝准赶走了久弥直树，补充了小说家凉元悠一等一些人进入脚本阵容，音乐团队里则增加了强力外援户越まごめ，唯独只有原画阵容还是丝毫没有变动。『AIR』的口碑较之『Kanon』有了进一步的提升，销量很快击破10万本大关，键子们将本作尊为泣系游戏的"金字塔"，麻枝准被封神，主题曲『鸟之诗』则一下子被提升到"美少女游戏国歌"的崇高地位，创作了这首神曲的折户和歌姬Lia也一同被封神，结果又只有樋上いたる的原画被晾在了角落里无人问津。然后第二年就发生了叶键板的骚动，Leaf被推到了风口浪尖，然后重重地摔在了地上，陷入了短暂的休克状态。Key社其实也好不到哪里去，先是咬死了老板，接着又咬死了同伴，麻枝准的中二本性在『AIR』发售之后已经暴露无遗，他本来就不是一个高产的脚本作者，跟写脚本比起来麻枝似乎更喜欢写音乐，装他的文青范儿。『AIR』发售后Key的新作开发陷入了一段漫长的停顿期，他们的第三部作品原计划在01年推出，可事实是等到『CLANNAD』发售时年历已经翻到了2004年这一页，这三年里Key一直在忙于『Kanon』和『AIR』的各种移植和动画化。樋上いたる在这段时间里也没闲着，大家不是都嘲笑我画功不行吗，那就一直练到能让世人信服为止好了。

“いたる绘”的褒与贬

“いたる绘”原本是媒体的朋友、评论家们在吹捧 Key 的作品时发明的一个词汇，与业界著名的“みつみ绘”相对应。日语里的 XX 绘就相当于中文里的 XX 式画风，通常指某个画师的画风被大家普遍模仿，形成了一种风气，当人们看到这种画风时就会给予其 XX 绘的评价。据笔者所知，在最近这 10 年里，美少女游戏界有资格被唤作 XX 绘的只有三个人，みつみ美里、七尾奈留和樋上いたる。美里因为有池上茜这么一个一排一座忠实拥趸而使“みつみ绘”扬名天下，池上茜的事迹笔者以前写过，模仿到什么程度就不说了，但池上茜的活跃毕竟不是坏事，越多人模仿越能说明美里的身价。七尾奈留情况与美里相似，但奈留是个好脾气的姑娘，当年在马戏团被轮得很惨，出来以后也没说过老东家一句坏话，来了 Mitha、成瀬守、鷹乃ゆき等生猛的后辈，把她的画风里里外外研究了个透彻，奈留也只是一笑了之，继续她的低调作风。樋上いたる的“いたる绘”当然也有忠实的门徒，这人笔名叫 Na-Ga，后文里会提到。不过跟みつみ绘和奈留绘比起来，いたる绘的影响力是比较有限的，从模仿的热门程度上就可以分出高下。其实说到底究竟什么才是“いたる绘”呢？标准的小长宽比包子脸脸型，把眼睛在脸蛋中所占的比例放大到极端的程度，相应的把鼻子和





嘴巴的尺寸缩到最小，脸部的五官都围绕着双目来做文章。这种五官比例近乎于失调的画风就叫做“いたる绘”。以樋上的成名作『Kanon』为例，如果不计算额发遮挡下的额头的话，角色脸部的长宽比大约在 1.25：1，也就是说宽度要大于高度，在 Tactics 时代这个比例有时甚至会达到 1.4：1，这样的大饼脸实在是扁得有点可怕了。同样不计算额头，眼睛高度在脸部所占的比例会超过 50%，相比之下分隔双眼的鼻子和脸部下半部分最重要的器官嘴的比例可以小到令人难以置信的地步，在某些特定表情的 CG 里，嘴和鼻子都只有小小的一点，不仔细看的话可能会被忽略掉。大眼睛、小鼻子、小嘴是 90 年代风靡一时的标准美少女游戏画风，进入 00 年代后，当业界的标杆逐渐向みつみ绘倾斜时，最大的改变也是在脸型方面，而没有过多调整眼睛、鼻子和嘴的尺寸。从这个角度来说，其实いたる绘与みつみ绘最大的差别在脸型和眼睛的画法，一个画师走哪个流派还是自成一派一般只要看脸型和眼睛就可以判断了，这是区分画风的一个不二法门。

在みつみ绘和奈留绘占据统治性地位的岁月里，いたる绘其实并没有多大市场，有一个现象不知道一些资深 Gal 玩家有没有注意到，樋上いたる从入行到现在没有画过一部轻小说，就连给平面媒体画插画的机会都很少。Key 社的工作环境稳定，樋上不差钱可能是一个原因，但不能否认商业画师没有理由总是拒绝外界的邀请，麻枝准都一天到晚在外面瞎晃悠，说明 Key 社并没有什么员工不能接私活的禁令，没跨过界可能只是单纯因为没人请而已。当然你可以说美里不是也从来没画过轻小

说插画吗，跨不跨界不能说明一个画师有没有市场，但别忘了美里的同人社团是 Comiket 上排名最最靠前的超级大手之一，论平面出版物的话没有几个原画师敢说自己在美里之上，这方面樋上いたる显然是不能相提并论的。不过笔者确实没有什么直接的论据可以指出樋上在美少女游戏以外的圈子没有多少市场，很多事例只是推测而已。但有一点可以肯定的是，いたる绘这个概念被推销给广大玩家其实是最近几年才有的事，十年前压根就没有いたる绘这回事。在前些年几本评论 Key 社作品的出版物里陆续出现了一些对樋上いたる不吝溢美之辞的点评，比如在 2007 年出版的由东浩纪、佐藤心、更科修一郎、元长柾木等几位动漫评论家联合撰写的书籍『批評の精神分析 東浩紀コレクションD』中，作家佐藤心对樋上画风的评语是："绝妙的表情画法达到了神作的程度"。2008 年，80 后新锐美术评论家、东京艺术大学美术研究学科博士后黑濑阳平在他的著作『新しい「風景」の誕生』里评价樋上的作品道："（在樋上的作品中）人类的知性、感性和内心层面，全都可以用工学的标准来记述和表达"，言下之意，樋上いたる的作品在向玩家传递角色情感时既系统又精确，简直就像在用工学的方式来进行美学的创作。这位黑濑博士还进一步阐述了他对"いたる绘"的理解，他认为之所以有如此多的玩家能够从いたる绘笔下的美少女角色精妙绝伦的表情变化中感受到强烈的现实感，那是因为樋上遵循了著名美术史学家阿比·瓦尔堡所提出的图像学的理论，把无形的情感用有形的图像表达出来，樋上的技法是一种在日语里叫作"情念定型"的美学概念。





啧啧，听听这些专家学者们的专业点评，把黄色游戏画师捧到了美学泰斗的高度，什么图像学，什么情念定型，真是吹牛不打草稿，就差给樋上いたる冠上一顶后现代主义绘画大师的高帽子了。好大喜功的马场社长和麻枝准看到这样的吹捧文章自然是欢欣鼓舞，但不知道当初声称要开除樋上，却被精神病麻枝准狠狠摆了一道的 NEXTON 社铃木社长会做何感想，哎哟喂，自己当年曾经真的解雇过一个未来的美术大师，那是多么没有眼光，多么俗不可耐的老板才做得出来的蠢事啊。像铃木这样的俗人只能去当当软伦的理事长，一辈子审黄色游戏。但有意思的是，尽管铃木昭彦自 03 年起就当上了软伦的掌门人，握有 Galgame 的生死大权，但他一次也没有利用职务之便给让他恨得牙痒痒的麻枝和樋上一干人等所在的 Key 社穿过小鞋（『智代 AFTER』发售时倒是遭到过软伦的规制措施，但主要还是因为从『CLANNAD』的全年龄到『智代 AFTER』的 18 禁的转变让 Key 自己有点忙中出错），生意毕竟是生意。相反害得 Tactics 成为无米之炊的麻枝和樋上却不止一次在自己的同人志或者著作里对之前的黑历史进行"美化"，极力抹去因为年轻犯下的错。

其实每每谈到这些事都让叶键板上的那些叶派樋上黑们特别来劲，一个曾经因为画得太烂而屡屡遭解雇的画师竟杜撰出"いたる绘"什么的打算跟みつみ美里平起平坐，还被提升到美术家的层面，实在是让人笑掉大牙啊。资深的键子们则会说"いたる绘是什么？能吃吗？""いたる绘是叶键板上的禁句！是 Key 厨们的耻辱！""东映版的『Kanon』沿用了いたる绘的画风实在是太无谋了！京阿尼版最高！"必须声明一下，笔者既不是樋上蜜也不是樋上黑，以上这些言论都是纯引用，不代表笔者个人的观点。剔除掉一些吹捧和人身攻击的过激言论，摸透了いたる绘的表现形式后会发现，樋上いたる之所以能成为 00 年代最成功的商业原画师之一，并不完全依靠她的个人实力和魅力，而是在很大程度上借助了脚本师们赋予角色设定本身的魅力，樋上的复古画风在现在看来的确显得有些过时，也不是评论家们赞美的重点，他们提及更多的反而是樋上在绘制角色表情时的功力，都说人的眼睛会说话，在眼睛占脸部超过 1/2 的情况下，用来"说话"的其实就不是嘴巴而是眼睛了，这或许可以解释为什么樋上的画可以做到如此的传情达意，一方面麻枝本来就很强调角色精神层面的描写，另一方面在 Key 的体系里樋上也确实做到了扬长避短，用自己画风的长处来放大角色的魅力。这，应该是笔者能给予樋上いたる和"いたる绘"最公允的评价了。

的那些
画得太
る绘”
被提升
牙啊。
？能吃
是 Key
沿用了
尼版最
蜜也不
不代表
身攻击
试后会
代最成
的个人
脚本师
古画风
评论家
通上在
会说话，
说话”
可以解
达意，
面的描
实做到
角色的
和“い





校服的设计也比以前漂亮了许多，虽然这次以米黄色为基调的私立光坂高中的校服有借鉴自七尾奈留的嫌疑。最大的变化恐怕还是脸部曲线和五官平衡度的调整，『CLANNAD』的人设明显改变了脸部的轮廓，下巴部分的弧度更大了，从脸颊到下巴尖部分的曲线柔和了许多，嘴巴和鼻子的位置作出相应的调整，略微上提，使两侧脸蛋和下巴看起来更为饱满，同时眼睛的比例有所减小，这样的话眼睛和鼻子以及嘴的位置和比例关系就更合理，整个面部五官的平衡感更佳了。

『CLANNAD』只是いたる绘改变的开始，Key之后的两部新作『planetarian』和『智代AFTER』都不是樋上的原画，直到又一个三年后，07年7月人们才看到了由樋上いたる参与的新作『Little Busters!』的发售（其06年为VA新设子品牌pekoe绘制的处女作『ぼくらはみんな恋をする』则被玩家完全视作了黑历史），在这一作里，画风上的改变就更明显了，通过微调眼睛的画法，樋上使『Little Busters!』中角色的气质发生了本质性的改变，她全面改进了虹膜的位置和睫毛的画法，将虹膜由放射状的高光改为半圆形弧度的高光着色，瞳孔中心位置的亮度也一并得到提升，睫毛部分的画法则简洁化了，不再画出睫毛的细节，而统一用黑色轮廓线来表示。经过调整后的眼睛显得更富神采，从忧郁和妩媚型，转为元气型。这样的改变有着更深层次的原因，首先在『智代AFTER』之后，麻枝准的活动频率降低，进入了一个相对的冬眠期，都乃河勇人等新人得到拔擢，文风开始偏向活泼。另一方面，樋上いたる告别了大包大揽的工作方式，不再独占Key社作品的原画，『planetarian』



走向成熟的"木桶大妈"

怎样的风格才是永远时尚的风格？那就是一成不变的风格。在新人们忙于追逐潮流画风的时候，樋上いたる完美诠释了什么才叫以不变应万变。2004年，酝酿了近3年的Key社第3作『CLANNAD』终于盛大发售，虽然首发的是一个没有啪啪啪内容的全年龄版，但玩家们很快发现底气十足的Key社敢于这么做是完全有道理的，『CLANNAD』成为key社第三部销量超过10万本的游戏。游戏中，在Key继续变换脚本和音乐阵容的同时，樋上いたる仍然坚定地独霸原画师一职。三年的时间里，整个Galgame业界发生了很多变化，Leaf转战家用机平台，视觉小说则成了明日黄花，『没有天使的12月』推出后，几乎一半的原画师都在学みつみ美里，另一半则在学因为『初音岛』的风靡而大红大紫的七尾奈留，比这两人出道都要早的樋上いたる似乎在闭关修炼期间被落在了后面。从『MOON.』到『CLANNAD』，樋上画风上的变化虽然细微，但也不是毫无成效的。一些可喜的改变如发型的设计多了几分时髦感，古河渚头上顶着的两根"蚂蚁触角"和一之濑琴美难得一见的大额头在以前是看不到的。





和『智代 AFTER』都是外聘画师的杰作，同时 Key 内部也在有意识地培养樋上的助手和接班人，画师 Na-Ga 从『AIR』时代开始担任美工的工作，到『Little Busters!』中被首次提拔为原画师已经在樋上身边蛰伏了有长达 7 年时间，遥想当初樋上才用了没多久就通过几次跳槽上位原画师，轮到 Na-Ga 出道时则是漫长的 7 年等待。Na-Ga 可以说就是樋上的弟子，也是她潜在的竞争对手。『Little Busters!』中画风的改变，就可以视为两人寻求画风平衡点的一次尝试。在 Na-Ga 早年成名前的一些绘画资料中不难看出，一直因为工作关系而在模仿いたる绘的 Na-Ga 其实有着平衡感更佳的画风，此前提到的诸如脸型饱满、鼻子和嘴巴位置上提、眼睛的高光点变更等画风细节上的改变都是首先出现在 Na-Ga 绘制的作品中的，换句话说樋上いたる其实是一直在参照着 Na-Ga 的画风改变自己的画风，到底谁是师傅谁是徒弟就真有点搞不清了。

『Little Busters!』里樋上和 Na-Ga 共同担任了原画师，还多少有一点前辈提携后辈的味道，到了 2010 年的『クドわふたー』里，两人互换了位置，Na-Ga 担任主力原画师，樋上只是从旁辅助，2010 年 4 月，Na-Ga 甚至在麻枝准的一手提拔下担任了动画『Angel Beats!』的角色原案，先樋上一步跨出了美少女游戏这个小圈子。这一系列变化一度让玩家们读出了 Key 社的主力原画师要改朝换代的潜台词。但让人大感意外的是，就在 Na-Ga 渐入佳境时，Key 社的态度突然发生了 360 度大转弯，2011 年备受期待的新作，由田中罗密欧、龙骑士 07、细井聪司、水月陵等各领域的业界名流纷纷加盟的超级大作『Rewrite』的原画阵容里居然没有了 Na-Ga 的名字，而是在时隔近 7 年后又一次由樋上いたる独占人设和原画，Na-Ga 这次只是屈居 CG 制作的幕后工作。更让人意想不到的是，就连麻枝准这次也只担任监修这个类似于顾问的工作，游戏的企画原案竟然是樋上いたる。凉元悠一曾透露过在 Key 社里担任企画的那个人往往拥有堪比游戏监督的权力和责任，以前的企画人多半都是麻枝准，所以大家都视其为 Key 社实际上的领导者，而这次企画的重任落到了樋上いたる的身上，这是否意味着樋上在社内的地位和职责发生了本质性的改变呢？而这样的改变又是否让她决心把上升势头迅猛的 Na-Ga 排除在原画阵容之外呢？答案只有等待 Key 社下一部作品发售时才会揭晓。

尾声

出生于 70 年代中叶的樋上いたる很快将会踏入不惑之年，她已经从 14 年前照片里的那个青涩的乡下小妞蜕变成了一个染着栗色头发，涂抹了鲜艳的唇彩，脚蹬时髦皮靴的成熟干练的职业女性。随着 90 后玩家们逐渐成为市场上的主流，已过 35 岁的樋上逐渐成了他们嘴里的“木桶大妈”，大妈的称呼从来都是过时的代名词，樋上这个人有没有过时笔者不知道，但她的作品至今仍能引发万人空巷的效应，与“过时”二字之间恐怕还有相当长的一段距离吧。撇开艺术价值这种冠冕堂皇的话题不谈，单从商业价值的角度而言，樋上いたる的成功及其自我价值的实现是不容置疑的。还记得樋上学生时代的梦想吗？想成为竹井正树那样被万千玩家所膜拜的游戏原画师，有朝一日能出现在『同级生』那样畅销游戏的 STAFF 列表里。樋上いたる言出必践，『同级生』大卖 10 万套，Key 社迄今为止由她担任原画的 5 部游戏每部都是 10 万本销量的大作，试问这种霸气现在有几个原画师能与之相提并论？▲

普通宅男看TMA
文艺宅男看宇宙企划
二逼宅男看GIGA
年末商战三次元好片雷片大盘点

■文 / 低调的 windchaos
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 晗酱

时隔一期宅男们喜闻乐见的“2.5 次元狂热”专栏又低调地回来了，纯洁的工口元上怎么可能有这么糟糕的栏目呢？如果不小心翻到了这篇文章请先检查下自己是否年满 18 周岁以及是否穿越到了错的时间线，因为正常的时间线是看不到这篇文章的。嘟嘟撸？既然已经穿越到了这条糟糕的时间线上了，既来之则安之一如既往闲话少叙开始正文。如同标题所写，这回来做一个年末三次元好片的回顾及前瞻。如果哪天工口元被和谐了，那一定是 Jedi 的阴谋，El psy congroo。

话说自从开始在工口元上写文到现在，笔者已经记不清写过多少回了，但每次都是以介绍 TMA 的新片为主，写多了自己也觉得没意思读者也容易审美疲劳，这回开始穷则思变多介绍一下其它厂商“2.5 次元”的作品能让大家更有些新鲜感，于是就有了这篇 TMA、宇宙企划以及 GIGA 三社年末的一些作品的盘点文。

相信对于 TMA 各位已经很熟识了，无论是五郎、汁波蜜还是成濑心美大家早就已经看个通透精光；GIGA 各位或许是熟悉而陌生，知道有这样一个厂商在这个领域活动却不知道具体拍过些什么；而宇宙企划，相信就算是很资深的观众也未必了解这个厂商。如同文章标题，普通宅男看 TMA、文艺宅男看宇宙企划、二逼宅男看 GIGA，先不说拿最近这个俗套的万用格式套标题的笔者是普通、文艺还是二逼，只要读了这篇文章后你们也一定会对笔者的分类很是认同。





◎二逼宅男看 GIGA 女英雄系列和星斗姬

说起 GIGA，大多数 2DM 的读者第一反应应该是 Galgame 界同名的会社，稍微懂点的读者会想起还有那么家 TMA 的同行也叫 GIGA，但再要问起 GIGA 都拍过哪些片子就算是笔者不查阅资料也根本答不上来。相比于 TMA，GIGA 在圈内的起步算是更早，没记错的话 2DM 上第一篇“2.5 次元”糟糕文是介绍 GIGA 的而非 TMA。但由于 TMA 实在是太敬业太考据导致宅男的眼中此消彼长只记得 TMA 了，说起 GIGA 印象中好像有个很雷的 Index 再往后就想不起来别的什么经典的了，而 GIGA 给人留下的“经典”却又是另一层含义，好像现在“极品”这个词的意思一般。

前一段时间网上广为流传着一张圣斗士的封面，懂行的人一看就知道之前圣斗士正好 25 周年，有好事的厂商拿圣斗士当题材来拍片了，再仔细一看原来是 GIGA 而非 TMA 就大失所望，高喊坑爹。既然提到了 GIGA，还是看研究下 GIGA 现在都在拍些什么吧。

GIGA 现在的主打“ヒロイン”系列从字面上直译就是“女英雄”系列，如果读者们有











能力穿越伟大的长城防火墙来到 GIGA 主页的话会发现女英雄系列的选材从特摄、魔法少女、美少女战士、美式英雄样样都有，其中特摄又包括了女凹凸曼和假面骑士什么的，于是当笔者查询着女版圣斗士的资料一路找到 GIGA 官网的时候，震精程度不亚于哥伦布发现了新大陆和铵真嗣在明日香面前淫得一手好湿。仔细一看分类还真细真是什么都有，如果说假面骑士电王、女凹凸曼这种还算可以理解的话，那些女版超人啊美国队长啊蜘蛛人啊真的有些吃不消了。最夸张的还有个带着大头娃娃的魔法少女，这个雷度已经超出笔者的语言范围了。

作为女英雄系列剧情大多很雷同，正如平时我们看的特摄都是英雄出现然后把坏人打倒这种俗套的桥段一样，女英雄系列大多都是女英雄出现然后被坏人打倒然后被啪的事情……当然相比于前者，后者更让大家喜闻乐见，不知道有多少读者小时候就和笔者一样最喜欢看到战队里面的粉红被坏人抓走 XD。特摄的话敌人长得各种猎奇，而且一些玩法也略微重口，女英雄们被抓走然后被调教这样的好事我会告诉读者吗！好奇害死猫各位如果自行尝试后出现各种生理反应请自行负责。

还是来看看这次 GIGA 被围观的新片『星闘姫セイラ』，11 月 25 日发售的本作如果幸运的话读者们在拿到这期 2DM 的时候已经在网上看到种子了，别问我哪里能找到种子 XD。虽然截稿时笔者还只能通过官网的截图了解个大概。不过大致能看出总归还是上文提到的那些老套路。从封面和官网截图来看应该就只有女版星矢和冰河两个人，至少从官网的截图来看冰河的钻石星尘拳特效做的还是不错的，不知道如果卖的好的话会不会补上其它人的，相信





很多人童年都一直以为阿瞬是女的吧……不过这 10500 日圆的定价相比其它的还是贵了不少，就算是下载版的话也要 5000 日圆，或许比起 TMA 来 GIGA 更核心向吧。不怕毁童年的可以来尝试一下。二逼宅男看 GIGA，如果真有读者能拿这片用上一发的话请务必回函告知。

◎文艺宅男看宇宙企划 汁波蜜和成濑心美这里也有哦

说起宇宙企划这四个字相信绝大多数人都相当陌生，若是早年看三次元片比较多的或许偶尔还会下到几部宇宙企划的片子。其实宇宙企划这会社从昭和 56 年也就是 1981 年就成立了，那个时候包括笔者在内的很多人都还没出生吧，更不要说看片撸管了。宇宙企划的发展史这里就略去不去考据，这里只要知道 06 年的时候宇宙企划因为不景气被圈内一家名为 KMP 的发行商收购了。写了那么多还没写到宇宙企划和我们宅男的关系，别急只要提到以下两个名字大家就都懂了——汁波蜜和成濑心美。

大概是近年来 cosplay 的那种不能说的片开始风行，片商发现原来宅男除了二次元片还是会买 cos 片和对着 AKB 撸的，于是很多会社也想进来插一下分一杯羹，这部 10 月 28 日已经发售的名为『戦え！学園潜入捜査官』的新片就是宇宙企划所谓的“本格アクション・ドラマ A 啥”，这个系列翻译成中文就是“本格动作・Drama 什么 V”，第一弹就用了汁波蜜可以看出宇宙企划对于进军宅男市场还是做足了功课好好研究过一番的。这里先说一下日本拍片的一些规矩，女艺人除了专属外还是可以接其它公司的片的，而要专属的话往往需要很高昂的代价买断专属权，TMA 虽然如今比较火但也没钱买断像汁波蜜和成濑心美这种原本在圈内已经有些名气的女星，被其它会社请去拍一些同类的片子竞争也在所难免。俗话说就怕货比货，这部汁波蜜的『学院潜入搜查官』光是看封面笔者就知道宇宙企划是业界的良心了，还记得笔者在前几篇文章中不停地抱怨 TMA 无法很好地展现汁波蜜最性感的黑长直一面吗，无论是小圆脸里的学姐还是石头门里的嘟嘟撸都并非汁波蜜最实用的黑长直造型，怎么可能用的起来！而这部『学院潜入搜查官』汁波蜜的封面造型，光是这个封面就忍不住用上 3 发了！封面中汁波蜜一身黑长直造型，上身直到胸部的短衣大漏事业线，下半身格子短裙黑色长筒袜和之间的绝对领域，说这是汁波蜜 cos 最实用的造型也不为过！比起 TMA 那些肉肉的汁波蜜造型宇宙企划中汁波蜜显得更苗条更性感更实用！再来上 3 发！

虽然已经写了那么多但是还是无法排遣心











中对于宇宙企划的赞美之情，深入浅出九浅一深的来谈一下『学院潜入搜查官』这部笔者心中的神作！先来看看这部的剧情，汁波蜜作为一个搜查官潜入一所不良的男子学校调查爆死事件，一出场就是上半身白色衬衫红色领带红色眼镜，下半身红色格子短裙的性感女教师打扮，光是这个打扮就又可以加上3发！实在是太性感太符合宅男的萌点了！调查事件的汁波蜜在厕所包间里听到两个男生边嘘嘘边聊起事件以及组织的情况，于是汁波蜜吃下一粒药丸化身为痴女形态把两个男生榨干顺带套出了情报。黑长直衬衫领带造型下的动作很好，特别是黑长直撩长发这性感程度你懂的，再来3发！



可惜明明在厕所PLAY却没有汁波蜜的おしっこ或漏らしPLAY（汁波蜜从不拍这类PLAY反倒成濑心美这类PLAY下过几部），那啥时候也没有戴眼镜，减去2发可惜了，顺带又到了考验读者们数数的时间了。

之后就是汁波蜜深入敌人组织内部被抓反倒是自己的身体被深入了，这个时候汁波蜜的造型已经从衬衫短裙换成封面上的那套衣着了，汁波蜜被BOSS调教看得真心实用啊，3发。一通轮番上阵之后又能来上2发之后打酱油的男主出现，把手机扔给了汁波蜜，汁波蜜用手机发了个必杀技地图炮敌人全倒，事件解决真是可喜可贺可喜可贺。另外这部片中应该是导演安排，汁波蜜全程都刻意压着声线，无论是前半化身痴女（其实也不是很痴）还是说话和娇喘，都可以用一种压着的很尖很啜泣的声音在娇喘但又听上去更容易获得联系也不做作，再加4发！写到这里大家都可以感受到笔者对这部作品的赞不绝口了，或许TMA比其他公司更懂得考据动画，但是深入挖掘女演员身上的性感点还是宇宙企划更擅长。

有了那么让人震精的第一弹笔者愈发期待宇宙企划的本格那啥啥啥的第二弹了，而且这3129日圆的价格比起前面提到的GIGA的天价真良心啊，虽然我们都是网上找种子看的说。第二弹已经公布发售日期为11月25日，相信拿到这期2DM的时候网上已经有种子了，这次第二弹的女主栗林里莉笔者不是很熟，光看封面的话并非本人喜欢的类型，不过看正篇截图加上的眼镜属性后貌似还挺不错的样子？不管怎么说这部肯定是要尝试一下的。

同样11月25日发售的还有成濑心美和汁波蜜的『2人のエッチな同棲生活』，成濑心美和汁波蜜大玩百合TMA你颤抖了没！除了百合成濑心美还有放X PLAY，又不得不在此重申比起TMA还是宇宙企划更专业更会玩，先来几张官网图尝尝鲜，这张成濑心美和汁波蜜和合照萌死人了啊！如果光是一个人可以撸N发的话那两人一起不是2N而是N平方啊！另外圣诞前12月23日成濑心美还有一部名为『吸精鬼デビル～10年後の世界』的新作，看皮革外衣的造型，难道成濑心美开发出的女王属性？可惜截稿时官网除了封面还没更新新图。

◎普通青年看TMA

——嘟嘟撸

上次笔者的炮文还停留在『非日常』发售之前，『非日常』估计很多人都已经看过了，分为30分钟的短剧和90分钟的附录（你懂的），据说这部一共拍了3天在也算是拍的长的了，而五郎又一人饰演多角，怪不得精尽人亡之后的几个月TMA的作品中都没有看到过五郎的身影。30分钟的短剧和OP还原度相当的高，这里就请各位自行欣赏了，祐子和美绪的演出都相当的不错。还是一如既往聊一下大家喜闻乐见的演员好了，这次祐子、麻衣、美绪的饰演分别是栗林里莉、七咲枫花和野中あんり，而之前小圆脸里担任小圆的大島みなみ在『非日常』里则是打酱油，并没有出演后90分钟的附录（残念



栗林里莉

姓名：栗林里莉
别名：Riri
昵称：くりりん
生日：1987年4月16日
出道地点：东京都
血型：O型
身高：153cm
体重：43kg
三围：83-58-80
罩杯：C

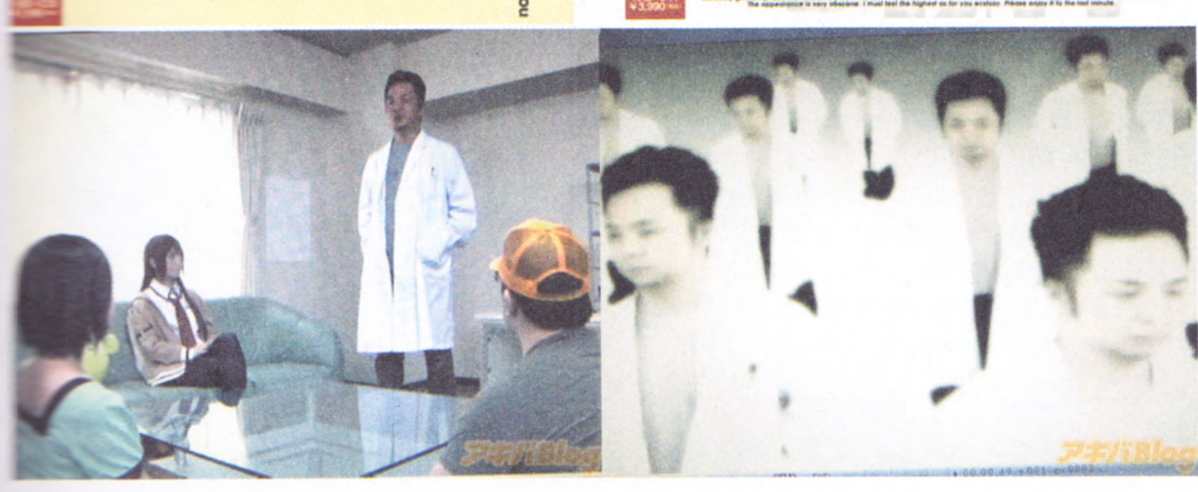
查资料的时候发现Riri出演TMA的作品还真不少，从『痴汉BUS轻音部』里就和汁波蜜以及今村美穗一起出演过，之后的作品除了非日常之外还有3部作品，因为并非有剧情的系列不多做介绍了。Riri会加盟TMA最大的原因还是因为Riri自身也是一个动漫爱好者，最喜欢的作品有『海贼王』『龙珠』『JOJO』等，并自称最喜欢的角色是『圣斗士星矢』中的一辉，直接在谷歌上搜索栗林里莉的名字还能找到其cos凉宫的照片。（平也灵表示鸭梨很大）

大島 みなみ

姓名：大島 みなみ
生日：1991 年 8 月 15 日
身高：151cm
三围：85-57-82
罩杯：D

作为 D 杯的大岛却一直走的萝莉路线，在之前的饰演小圆脸算是 TMA 的处女作，只可惜『非日常』中并没有和吾郎的“对手戏”，作为 91 年的新人能查到的资料不多，希望以后能在 TMA 中看到更多大岛的作品。





温故而知新，在简略地回顾了『非日常』之后还是回到本文的主题年末新作的前瞻上，在单身节 TMA 一口气发售了『30 歳なのに保健体育　女子版』、『中〇レニーソックスメイド HD+DVD』、『凌〇戦士ヒロインセーラー戦士 HD+DVD』三部作品，至于质量嘛文章看下去就知道了……

『三十岁保健体育』其实在 2009 年就由吾郎和みづなれい一起出演过，这回由于这部作品 TV 动画化的原因又出了一个所谓的女子版，可是最大的看点吾郎却被换成了ムーミン，在封面中连正脸都没有的男人，女主换成了羽田桃子，如果对封面中羽田桃子的造型比较感冒的话可以尝试下，不过笔者觉得没了吾郎就少了很大的看点。

『中〇长筒袜妹抖』（中〇レニーソックスメイド）的主演是汁波蜜和前田阳菜，中〇妹抖这都是第几发了，从封面上来看汁波蜜的妹抖造型还是很不错的，不过相比于宇宙企划的那部怎么到 TMA 这边就觉得汁波蜜要肥了不少。

另一部『凌〇战士女战士美少女战士』（凌〇戦士ヒロインセーラー戦士）既然打上了“ヒロイン”这个招牌就不免拿来和 GIGA 的同名系列比较一番，笔者还是觉得 GIGA 的女英雄系列要更加专业一些，毕竟系列拍了那么多了。从这次美少女战士的选人来看笔者又要再次感叹 TMA 实在是不会发挥演员本身的特色，先不说没有凑齐 5 个人缺了一个木星，月野、火星、水星、金星的扮演者分别是みづなれい、橘ひなた、栗林里莉、中川もも。当中唯一一个能看的栗林里莉去演短发的水星，这部又没有五郎（各位请自行 YY 下五郎版的夜礼服假面，这部也可以直接扔了）。

那么还是来看看 11 月最期待的作品嘟嘟撸？『Layers;Gate』吧，定于 11 月 25 日发售的本作估计这期 2DM 出刊时读者已经能够看到了，传说中另一条世界线上的想定科学啪啪啪，出演的有つぼみ，葵まりあ，七咲楓花，上条めぐ，美咲恋，由汁波蜜来出演嘟嘟噜各位是否已经准备好嘟嘟撸了。嘟嘟噜裙子里面为什么还穿着牛仔裤，短发版的汁波蜜实在是一种资源浪费啊，看看隔壁宇宙企划里怎么用汁波蜜的，哎……在笔者截稿之前已经看到了网上有偷跑的图，原本以为没有五郎的。结果五郎版的凶真，各位自己看吧，这一定是 TMA 的阴谋，El Psy Congroo。同日发售的另一部长筒袜系列的作品『ツインテールサイハイソックス娘しか見たくない！4 時間』看封面还不错，出演是绘色千佳和栗林里莉。

这回的年末扫雷就先到这里吧，希望对大家年末如何释放弹药有一定帮助。一桌一椅一草榴，一卷草纸一只手。一抹一握还一抖，一人独对一滩愁。圣诞要到了，各位还是少看片多出门求交往吧。▲





Weiβ Schwarz

黑白翼之间碰撞出的激烈火花

——萌系卡牌游戏 Weiβ Schwarz 介绍

■文／月の詠歎調 ■责编／秋叶 JEDI ■美编／王姑良

古有关公战秦琼，今有英灵大乱斗。让不同作品不同时代的人物碰面然后欢乐地战一番一直是全人类的梦想，这点放到 ACG 圈子里也依然不会变。仔细想想，当 Saber 遇到炮姐，当奈叶遇上长门有希，当天海春香遇上雪露·诺姆，会产生怎样的情景呢？承载着人类梦想的游戏就此诞生——

Weiβ Schwarz（下文简称 WS）是由武士道公司发售的集换式对战卡牌游戏，Weiβ 和 Schwarz 两个单词是德文中“白色”和“黑色”的意思，分别代表着这款卡牌游戏中两个截然不同的“阵营”——白翼和黑翼，也因此这款卡牌对战游戏的中文名被翻译为“黑白翼”。

Weiβ Schwarz

火热的 11 月 新作频发

在前一段时间，武士道公司正式公布，将会在 psp 平台上推出 Weiβ Schwarz 携带版。本作由 NBGI 发售，完全还原了 WS 的游戏规则，让玩家可以通过掌机来享受卡牌对战的乐趣。该作品采用了 WS 正式的规则，而且游戏中还搭载了教学功能，就算是初学者也可以简单地进行对战。此外，还有和游戏原创角色之间的恋爱要素，原创的恋爱故事部分，refeia 担当了原创角色的人设，算是一个不小的看点。

不过说到底这款 PSP 版 WS 的最大看点还是卡牌对战的部分，作品中收录了 1000 张以上原有的卡片，黑翼和白翼两边各有 4、5 个人气系列作品登场，白翼侧包括奈叶、凉宫等系列，黑翼侧则有 Fate、偶像大师等系列，不管是作为初学者入门的教程还是给老玩家带来的新要素都是不错的。此外这款作品还有只会在本作中登场的以 NBGI 的游戏中角色来设计的原创卡片，诸如『噬神者』、『深渊传说』等都将会登场，另外还有『旺达莫莫』、『龙之塔』等令人怀念的老面孔也预定将要出现在游戏中。和原本的卡牌游戏最大的不同是，PSP 版 WS 利用了掌机的技能，实现了使用高潮卡片时播放相应的动画的机能，让玩家在和对手对战时更有临场感。相信这点也会吸引到很多老玩家。

除了上述的 PSP 版新作，在 11 月 26 号还会推出 fate/zero、罪恶王冠、女神异闻录 4 动画版的预组，三部新番动画都在 10 月先行开播，都是今年十月番中比较出色的作品。未来武士道也将继续推出妖精的尾巴必闪包、侦探歌剧（milky-holmes）Genius4 の反撃、DOG DAYS、零之使魔、日常等作品的卡组，这些都是这个冬天武士道送给大家的重量级礼物。















WS 的起源、发展 以及武士道公司的介绍

WS，分为白翼和黑翼两种大的阵营，同时下面又分有多个系列，素材都出自比较热门的动画和游戏，例如我们大家都非常熟悉的『angel beats』和『idol master』等。WS 按照作品的属性将其归入不同的阵营，白翼大部分都是萌系动画和游戏，代表了这个卡牌游戏萌的一面；而黑翼大部分都是热血系的动画和游戏，代表了该作燃的一面。当然这只是早期下的定义而已，随着时间的推移，萌、燃泾渭分明的局面已经有所改变，黑翼和白翼之间的界限也不像早期那么明显了。因此现在大家也会看到属于黑翼的偶像大师系列，以及属于白翼的 Phantom 这样和阵营属性相反的作品。

接下来简单介绍一下发售了 WS 的 Bushiroad 公司。Bushiroad 被我们称为武士道，近几年发展异常迅速的 ACG 公司，主要业务是集换式卡牌、游戏软件和角色周边的开发、制作和贩售。该公司 2007 年由 Broccoli 的创始人木谷高明创立，公司的名字来源于木谷高明在 Broccoli 时期负责的跨媒体企划作品『熱風海陸ブシロード』，由于这部作品一直未得到动画化的机会让木谷高明颇感遗憾，便采用了ブシロード（Bushiroad）作为新公司的名字作为纪念。

武士道公司创立初期主要赞助了很多深夜档动画，和很多作品的版权方建立了良好的合作关系，给自己推出集换式卡牌游戏奠定了坚实的基础。目前该公司依然在为很多新番动画提供赞助，大家稍加留意的话就会发现很多动画 OP 结束的“提供”这一项中有武士道公司的 LOGO 出现。武士道公司旗下的卡牌游戏种类很多，除了本文介绍的 WS 外，还有 ChaosTCG、VICTORY SPARK、CARDFIGHT!! Vanguard 等，他们能够取得如此多的动画游戏作品的使用权，可见其在业界的人脉还是相当丰富的。除了卡牌游戏以外，武士道公司还投资制作了『侦探歌剧 少女福尔摩斯』系列跨媒体作品，该系列作品的制作总指挥、原案由武士道公司的代表木谷高明担当，在 2010 年推出了包括 PSP 游戏，TV 动画、小说、漫画、卡牌游戏在内的相关作品，让更多的人认识了武士道公司。

WS 在国内发展的时间并不算太长，跟 lycee 和水瓶世纪比起来，算是完完全全的后辈了。不过虽然 WS 的时间还不长，但增长速度是非常惊人的，在北京、上海、天津、广州、深圳这些国内一线大城市，都有为数不少的玩家已经玩了很长一段时间的 WS 了；临近的香港、澳门、台湾更是每隔一段时间便开展 WGP（官方 WS 全球大赛）。前一段时间的国庆节期间，在北京也举行了第一届中国区 WGP 比赛，比赛当日有 130 多位玩家报名参加，战况相当激烈，也让人感受到了 WS 这款卡牌对战游戏的热度。而在发源地日本，WS 已经能够跻身卡牌游戏的前三名了，有数据显示在 2010 年 9 月，WS 系列卡牌的生产数量已经超过了两亿张，据说已经超越了老牌卡游游戏王，WS 的魅力由此可见一斑。

Weiß Schwarz

W　S

白翼补充包



D.C. D.C.II
リトルバスターズ！
ゼロの使い魔
なのは StrikerS
らき☆すた
リトルバスターズ！ エクスタシー
Phantom –requiem for the phantom–
涼宮ハルヒの憂鬱
D.C. D.C.II プラスコミュニケーション
禁書目録＆超電磁砲
魔法少女リリカルなのは A′s
Angel Beats! ＆ クドわふたー
禁書目録 II ＆超電磁砲
灼眼のシャナ
Rewrite





白翼必闪包

D.C. D.C.II
リトルバスターズ !EX
D.C.II P.C.
CLANNAD Vol.01
CLANNAD Vol.02
宇宙をかける少女／舞 -HiME ＆舞 - 乙 HiME Vol. 01
宇宙をかける少女／舞 -HiME ＆舞 - 乙 HiME Vol. 02
魔法少女リリカルなのは The MOVIE 1st
CLANNAD Vol.03
D.C. D.C.II プラスコミュニケーション
涼宮ハルヒの憂鬱
Angel Beats!



黒翼补充包



ペルソナ 3
魔界戦記ディスガイア
Fate/stay night
シャイニング・フォース イクサ
THE KING OF FIGHTERS
戦国 BASARA
THE IDOLM@STER
ペルソナ 4
FAIRY TAIL
MELTY BLOOD
ヱヴァンゲリヲン新劇場版
探偵オペラ　ミルキィホームズ
化物語
劇場版マクロス F
アイドルマスター 2

黒翼必闪包

ペルソナ 4
CANAAN
Fate/hollow ataraxia
THE IDOLM@STER Dearly Stars
ＴＶアニメ 戦国 BASARA 弐
ブラック★ロックシューター
刀語
【エクストラトライアル】刀語
魔界戦記ディスガイア 4
ミルキィホームズ 怪盗帝国の逆襲





Weiß Schwarz

WS的规则

在简单介绍完WS和它的创造者武士道公司之后，接下来笔者将为大家详细讲解一下这款卡牌对战游戏的规则。

首先来说说卡片的类型。WS卡片分为3种，角色卡、事件卡、高潮卡（亦称名场面卡），每种卡都有自己的用途。

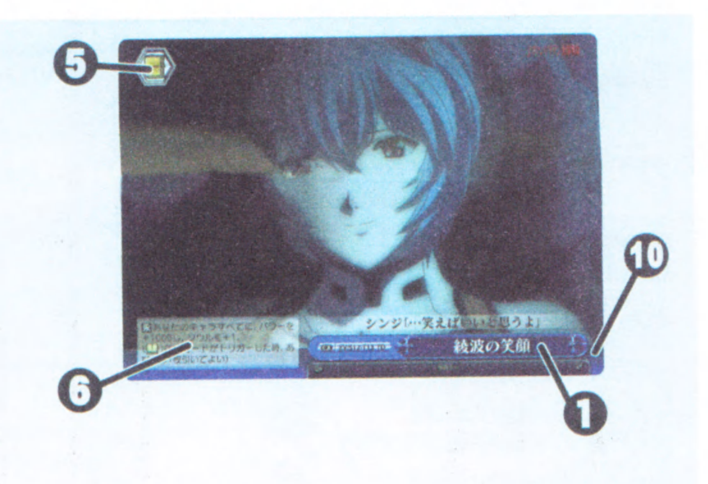












角色卡，顾名思义，是用来战斗的，角色卡上大多数会写有效果，当然有些无效果的角色，我们称之为白板，虽然白板没有华丽的效果不过在特殊时刻还是能够发挥自己的作用的。角色卡上有很多信息：等级、费用（cost）、战斗力（power）、灵魂值（soul）、效果、触发、颜色、特征、卡名、特殊标志。

（1）卡名：这张卡的名字。

（2）等级：使用这张卡时要求的等级，当你的等级大于或等于这个标记的数字时才能使用这张卡。

（3）费用：要把库存区等同于这个标记的数字数量的卡送入休息室才能使用这张卡。

（4）特殊标记：当卡片有这个标记时，这张卡可以在特定的步骤中使用。

（5）触发标记：这张卡被触发的时候，会触发这些标记的效果。

（6）效果叙述：描述这张卡的效果。

（7）战斗力（POWER值）：这张卡的战斗力，数值越高就在与对手角色的战斗中越有利。

（8）灵魂值（SOUL值）：这张卡的意志力，数值越高就能给予对手玩家越多伤害。

（9）特征：这张卡拥有的特征，有部分效果参照特征来使用。

（10）颜色：这张卡的颜色。分为黄，绿，红，蓝四种色。

WS的角色，是没有防御值的，战斗力就相当于防御值，当战斗力为0的时候角色倒置或者进去休息室。

事件卡，能在自己的回合发动效果的卡片，有一部分是可以在对方回合使用的。大部分的事件卡效果都是不同的，而且每个颜色都有自己特定的效果类型。

高潮卡（名场面卡）能让自己的角色伤害最大化，通过特殊的搭配（联动）还能产生特殊的效果。













MOE TRADING CARD GAME Weiβ Schwarz

Weiß Schwarz

舞台
前列
⑥ 前列
⑥ 前列
⑥ 前列
⑧ 思い出
① 山札
後列
⑥ 後列
⑥ 後列
クライマックス ⑤
ストック ④
レベル
レベル
レベル
レベル ②
クロック ③
控え室 ⑦

WS 的场地分为 8 个部分，放置角色的地方叫做舞台，放置高潮的地方叫做高潮区，还有费用区、时计区（血区）、等级区、卡组区、休息室和回忆区。

卡组区：放置卡组的地方。

等级区：表示等级的卡表侧向上放置在这个区。

时计区：表示时计的卡表侧向上放置在这个区，顺序不能调换。

费用区：表示库存的卡里侧向上放置在这个区，顺序不能调换，这个区的信息对双方玩家都不公开。

高潮区：放置高潮卡的区域。

舞台：我方角色表侧向上放置的场地，一共有 5 个位置。前面的 3 个格称为前列，放置与对手角色进行战斗的卡片。后面的 2 个格称为后列，不会发生战斗，放置支援前列角色的卡片，或者把想保护的角色放置在这里。

休息室：使用过的卡放置在这里，就是一般卡片游戏所指的墓地。

回忆区：被移出游戏的卡放置在这里。

卡片类型和场地介绍完毕后开始规则讲解。

WS 的卡组一共是 50 张，不能多不能少，完全同名的卡片最多能放 4 张，高潮卡最多能放 8 张。（不过有些卡片带有特殊的效果可以放置 4 张以上）

战斗开始前先洗牌，将牌库放置到卡组区，然后决定先攻后攻。刚开始可以抽 5 张卡，如果你觉得一开始的手牌不够好，可以丢任意张数放置到休息室，接着在卡组抽回相同张数的牌。

和其他卡游一样，WS 的战斗环节也分好几个阶段，所有的阶段在一个回合里面只会经历一次——

准备阶段：把横置（休息）状态的角色重置为待机状态（直立）。

这里就要说说角色的几种状态了，角色分为 3 种状态：待机（直立）、休息（横置）、受伤（倒置）。无特殊情况下，从手牌把角色放置到舞台的时候，为待机状态，在这个状态下，角色可以在战斗阶段时进行攻击，亦或者是发动某些需要把角色改变状态的效果。休息状态通常是在战斗阶段与对面交战了，亦或者是发动某些需要把角色改变状态的效果后，把卡片横置即让角色进入休息状态。受伤状态是在战斗阶段时与对面交战 Power 值比对方低或是攻击力减至 0 的情况下将角色倒置，这是角色进入受伤状态。



抽卡阶段（draw phase）：

在卡组上抽取 1 张卡片。

时计阶段（clock phase）：

可以把手牌上的一张卡放置到时计区，然后抽取 2 张卡片。

这里再详细说说时计区吧。时计区，也可以称作血区，时计区满 7 张的瞬间，玩家就会升级。在这 7 张里面选择 1 张放置到等级区，其余 6 张放置到休息室。如果超过 7 张，那么在升级后从第 8 张开始的卡重新放置在时计区，顺序不能乱。等级区每有 1 张代表着你就多少级。当等级区为 4 的时候，就代表输了。

主要阶段（main phase）：

在这个阶段里面，可以做 4 个动作，而且不限次数。

角色的登场：将手牌的角色放置到舞台上的任意格子上，如果该格子上有角色，原来的角色放置到休息室。需要注意的是，从手牌放置出场的角色有 3 个限制，等级、颜色、费用。0 级的角色不受此限制。放置角色的时候，要看清楚等级区的等级是否跟该角色的等级相同。等级区或者时计区有没有与该角色相同颜色的卡，费用是否足够，任一条件不满足就不能将该角色从手牌放置到舞台上。

角色的移动：任意的两个格子上角色交换位置，或者是把角色移动到一个空的格子上。

角色的“起”效果使用：可以使用舞台上角色的“起效果”

事件卡使用：使用手牌中的事件卡，效果处理完后，该事件卡放置到休息室。事件卡和角色卡的使用限制相同。

高潮阶段（climax phase）：

把手牌的一张高潮卡放置在高潮区。根据高潮卡上面的效果，场上的角色的能力会相应提高。

攻击阶段（attack phase）：

（1）攻击宣言：把前列的一个站立状态的角色变为休息状态来进行攻击宣言，攻击时选择以下三种攻击方式的其中一种：<1> 正面攻击：向位于攻击角色正面的角色进行战斗的攻击。<2> 侧面攻击：绕过攻击角色正面的角色，直接对对手玩家造成伤害。这个攻击不会发生战斗，但是攻击角色会下降等同于其正面角色的等级的数量的灵魂值。<3> 直接攻击：只有攻击角色的正面位置没有角色时才能选择且必然是这个攻击，正面攻击时攻击角色的灵魂值 +1。



（2）触发步骤：翻开卡组顶的卡，这个动作称为触发，触发的卡会发挥卡上的触发标记的效果。处理效果后，触发的卡反面向上放置在费用区最上面。

在触发步骤时，某些卡会带有特殊触发，有以下几种：加魂、风、火、袋、宝、门、本。最常见的就是加魂触发，一个白底的徽章标志，每一个加 1 个灵魂值；风和火是黄色高潮特有的触发标志，风可以把对面舞台上的一个角色吹回到手牌，火是当对面在这次攻击取消之后，再额外造成一点伤害，没取消则不会再造成伤害；袋和宝是绿色高潮特有的标志，当触发到袋时，可以在卡组顶上一张放置到费用区，触发到宝时，这张宝高潮会回到手牌，然后再从卡组顶上一张放置到费用区；门是红色高潮特有的触发标志，可以在休息室里面选着一个角色返回到自己的手牌；本是蓝色高潮特有的触发标志，可以在卡组上抽取 1 张卡片。



（3）反击步骤：只有正面攻击时才发生的步骤。对手有一次机会可以使用带有反击标记的卡来帮助他的角色进行反击。

（4）伤害步骤：被攻击的玩家，会受到等同于攻击角色灵魂值的数值的伤害。根据伤害的数值，一张张地翻开你卡组顶的卡，全部卡翻开之后按顺序放置入你的时计区。如果翻开的过程中翻到了高潮卡，那么这次的伤害便会全部取消，已经翻开的卡全部送入休息室。

（5）战斗步骤：只有正面攻击时才发生的步骤。

比较战斗双方的战斗力，战斗力低的角色便会变为受伤状态。若战斗力相同，则战斗双方都变为受伤状态。

（6）再演步骤：当所有攻击结束后便会来到这个步骤，受伤状态的角色在此时送入休息室。在这个步骤中玩家可以花费三个费用或者使用角色自带的效果对角色进行再演，再演后将倒置的角色重新变为横置。







结束阶段（end phase）：

把高潮区放置的卡送入休息室。如果手牌超过 7 张的话，把手牌舍弃到休息室直到你的手牌等于 7 张。

卡组的更新：

当卡组没有卡的瞬间，把休息室的卡洗牌，然后背面朝上的放置在的卡组区当作新的卡组使用。之后，把卡组顶的卡放置入你的时计区上，这个动作即使出现高潮卡也不会取消。

Weiß Schwarz

效果名词详解

W

S

大活跃：当这个角色位于我方中央前列且这个角色不是反转状态时，对手角色的攻击必是对这个角色的正面攻击。

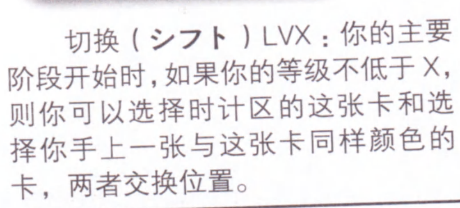


再演（アンコール）：当这个角色从舞台放置入休息室时，可以支付所述费用，那个角色以休息状态重新登场在她原本的位置上。

助太刀 Z LVX（Y，把手牌中的这个角色送入休息室）：（反击）支付 Y 费用，目标被正面攻击的角色 Power 值在那个回合中加 Z 点。



集中：翻开自己卡组最上面的 X 张，之后送入休息室。适用以下效果。



切换（シフト）LVX：你的主要阶段开始时，如果你的等级不低于 X，则你可以选择时计区的这张卡和选择你手上一张与这张卡同样颜色的卡，两者交换位置。





回忆：当你的回忆区满足特定条件时，适用后述效果。

应援：这个角色前面的角色得到后述效果。



绊（Y）/【X】：这个角色登场时，可以支付 X 费用，支付后，从自己休息室选择一个“Y”返回自己手牌。

替换（チェンジ）：在 X 阶段的 Y 时段，你可以支付“替换”的费用。支付之后，从自己休息室选择一个名字为“Z”的人放置在这个角色原本所在的格上。



经验：当你的等级区满足特定条件时，适用后述效果。

警铃（アラーム）：当这个角色在时计区的最上面时，适用后述效果。

WS 的角色效果分为 3 种类型：自、起、永。“自”效果是在符合效果所写的特定条件时，自动发动，分为选择性和非选择性两种，选择性自效果是可以由玩家自由选择是否满足条件后发动该效果，非选择性自效果是只要满足就发动，玩家没有决定权，而且无论是选择性还是非选择性自效果，通常都只能发动 1 次。“起”效果是在主要阶段发动的效果，虽然也有条件，但是只要满足条件，效果发动的次数不受限制。“永”效果是指拥有这个效果的角色或是高潮在场上的话，这个效果就有效。

关于解决领域

解决领域是一个假想的卡片放置区。当卡片或效果处理中时会暂时视作“在解决领域”中。例如在伤害结算完之后，时计区多过 7 张且卡组重置时，这时，时计区的卡将会放置到解决领域里面，玩家可以做出选择：先处理升级或是先重置卡组。

Weiβ Schwarz 心得体会



笔者是在08年知道有WS这个卡游的，一开始是以收藏的目的去抽卡。渐渐地了解了规则之后，就打算在魔炮系列出售的时候正式入坑，第一副卡组是疾风卡组，那年是09年，而这副卡组我用到现在。到现在已经玩了两年多了，说实话，很开心，认识了许多朋友。玩游戏不仅仅是休闲，对我来说，认识更多的朋友，才是让我真正感觉快乐的地方。

接下来说一下我对WS的一些心得吧。

首先来说WS的颜色系统，WS的卡分4种颜色，黄绿红蓝。黄色的特点是吹飞、高伤害，绿色的特点是堆费容易、高攻击，红色主打回收和烧血，蓝色则是抽卡、回血，四种颜色之间差异很大。吹飞是指用效果让对面的角色离开舞台到其它地方，例如吹回手牌、回忆区、费用区、卡组顶或底端、时计区。黄色除了拥有其他颜色不能抗衡的吹飞能力外，还能对对方玩家瞬间造成巨大的伤害，拥有WS所有颜色里面最高的灵魂值伤害。绿色是个土财主，攒费用迅速而且攻击力高可以强力压制占场，通过联动来补充大量的费用，还可以通过使用费用来达到很高的攻击力。红色是高效率回收和效果伤害为主的颜色，回收是将休息室的角色返回到手牌，烧血则是通过角色效果或者事件卡对玩家直接造成伤害，也因此红色是与其他颜色最好配合的颜色。而蓝色能通过角色效果和事件卡回复大量生命值（时计区），是一个防守反击的颜色。

在介绍完WS的颜色系统之后，下面将说说笔者关于卡组的构成的想法，当然下面说的都是个人的主观理论。

卡组构成之前先要明确你要组的是什么角色和颜色，因为不同颜色将决定不同的战术理念和思路。决定角色和颜色以后开始动手，一个卡组固定50张，8张是高潮，虽然规则要求的是最多放8张高潮，但是由于高潮的数量会影响你在对方对你造成伤害时的命中率，能满则满，所以你可以分配其他卡的数量为42张。笔者喜欢把事件和角色助太刀最后考虑，让每个等级的角色更好地分配。然后决定以哪个等级的角色作为主力，我推荐使用2级的角色，也就是说以2级作为卡组的爆发和关键点。

为什么不用更高攻、效果更好的3级呢？很简单，如果等3级才爆发，时间来不及。3级的时候，你时计区最多也只剩下7张了，离游戏结束不远了，而且回血流的卡组现在并不是一个很好的选择。但是，3级角色却又是必须的，但更多的意义是逆转和回血，绝大部分的3级都会有出场回血的效果。确定了2、3级的角色配置后，再来考虑0、1级的角色。0级1级的角色是为了你能更好地在2、3级的时候对对面造成最大化的伤害，所以0、1级的角色的主要目的是让你堆到足够的费用或者是略有优势，这样就圆满完成任务了。

上面说的只是主力，也就是前列的角色，被称为打手，而后列的角色被称为应援型的角色。应援型角色要放多少，是要看与主力角色的向性来决定的。通常情况下，最好的应援是等级 *500，也就是这张卡前列的角色按等级 *500 加战斗力。这张卡越是应援高级的角色效果越是明显。然后就是全场的某个特征的角色或是某个特定的角色加战斗力。还有一种最常见的应援可以给前列角色 +500 战斗力，这种笔者不太喜欢，因为提升效果不大，容易后期乏力，通常这种应援多数是0级。应援角色不仅仅只能提升战斗力，有些特殊的应援角色能让某个特征的角色或是前列获得特殊的能力，例如再演、相杀、不被效果选中等等。请不要觉得应援型的角色战斗力低下就不去使用，这些角色可以在一定程度上提升前列角色的战斗力，让他们更有威慑力，同时也有效利用了后场的空间。

很多新手玩家会关心每个等级的角色卡到底要放多少张才比较好。其实这并没有一个固定值，笔者的想法是这样的：一个卡组共50张，要保证第一次抽卡时最少能上手1张0级角色，最好是2张，按照概率来说，就是10/50-20/50，也就是说，20张0级就能在理论上保证第一次抽卡时最少有2张0级的角色。但是0级过多也会导致中后期的角色卡位不足，使得卡组的威力无法体现。因此笔者推荐卡组中放12-18张0级会比较稳定，前期不会缺少0级角色，中后期也不会因为0级过多而导致打手不足。同样的，1级也是一样，过多过少都会有影响，不过1级已经是某些卡组爆发的等级，所以这里并不推荐1级放多少张卡，需要大家根据自己的卡组特点来决定。

最后再说一下事件和角色刀，角色刀最好是与卡组相匹配的或是有附加效果的，这样才能把一张卡的效果最大程度地利用起来。事件卡就要看你卡组的颜色了，因为事件不像角色刀，使用的时候要受颜色的限制，所以你卡组用的是什么颜色，最好相对应地把这个颜色最有特色的事件卡放进去。

至于选择什么样的高潮卡就是个比较简单的问题了，选择高潮卡时挑选和角色有联动效果的高潮就行了。如果没有联动，那么就根据你卡组的颜色放置带有特殊标志的高潮卡，不过笔者不推荐无联动卡组，因为战斗力会下降很多。

好了说了这么多，书前的您是否有些跃跃欲试呢？是否想让自己喜欢的角色与自己一同征战不同作品的各色强敌呢？是否想“以炮交心”从“我的朋友很少”发展到“我的炮友很多”呢？那么操起手上的PSP或者荷包，投入黑翼与白翼之间的纷争吧！▲





马戏团挖坟企划之一

生与死的夏日交响曲

——『水夏』系列全回顾

■文/如月千华 ■责编/JEDI 秋叶 ■美编/王姑良

我们且不论近年来马戏团社愈演愈烈的骗钱政策是好是坏，这家公司不管其本身还是旗下的部分招牌作品，都曾给业界给玩家留下了巨大的影响。借着最近『水夏二律』发售、『D.C3』也逐渐临近的时机，我们决定开始蓄谋已久的马戏团挖坟计划，一步步从玩家的眼光、以作品为中心，来回顾和见证这个让人既恨又爱的游戏公司。

目前，马戏团旗下拥有数个不同的制作组，其中占主要地位的有以下这些：开发了公司处女作『Aries』、后来致力于公司主题的 FANDISK 以及各类实验性作品的“サーカスチーム”，也就是马戏团组；主宰公司顶梁作品『D.C』系列和『水夏』系列的 northern 组；制作以某种属性为主题的系列作品的 FETISH 组。作为本计划的第一弹，我们选择诞生于十年前『水夏』系列。

SUIKA 一鸣惊人的夏色幻想曲『水夏～SUIKA～』

Information	
发售日：	2001 年 7 月 27 日（初版）
人设・原画：	七尾奈留、いくたたかのん
脚本：	御影（2 章・DC 版 PS 版追加部分・全篇总括）、吴一郎（1・3・4 章）
音乐：	猫野こめっと



◆介绍 introduction

2001 年的马戏团，还是一个刚建立不久，正在全面发展的公司，在之前仅推出了『Aries -アリエス -』和『Infantaria』两款独立的作品，公司内部还没有现在这般复杂的分组。『Aries』作为处女作，市场反响还算不错，并且也顺势推出了一款 Fandisc『闇鍋 Aries ～明日への挑戦状～』。因此在考虑公司第三作的时候，"团长" totoro 首先考虑的是制作一款『Aries』续作性质的作品，而为了与使用了天使形象的『Aries』形成对比，他在最初的策划中便决定要设计一个与前作印象相反的角色——死神。虽然『Aries2』的企划很快就被推翻，但死神少女的设定还是保留了下来。至于『Aries』，2004 年马戏团将原作拆分为两部分，分别以『Aries PureDream』和『Aries LoveDream』为名进行了复刻，可见公司对这款作品的重视程度——当然，这是后话了。

说回本作，第一个角色确定之后，totoro 与负责剧本和统筹的御影，以及撰写了大半剧本的吴一郎（现改名为"吴"）在反复磋商中，为了让游戏内容丰富起来，设计了大量的方案，以至企划内容实在过于庞大。或许现在的马戏团会毫不犹豫地将企划拆分为数款游戏，以系列作的形式骗钱，但当时还很弱小的公司并无大手的资本。于是经过权衡，众人在单个作品里采用了多故事连续剧的形式。游戏的名称则根据故事发生在夏天，选择了夏天的标志物"西瓜"为题，再通过汉字变换定名为『水夏 -SUIKA~』。

对于马戏团来说，『水夏』是一部举足轻重的作品。尽管在作品制作过程中，totoro 最初并没有期望它能卖出多少，但由于同期与马戏团关系良好的ねこねこソフト的新作『水色（みずいろ）』创造了数万份的好成绩，于是 totoro 认为自己也不得不发奋，便在制作上鼓足了干劲，并对作品进行了不遗余力地宣传。结果我们可以看到，凭借作品优秀的品质，『水夏』最终成为马戏团第一部大卖的作品，一部不朽的名作，成为无数后来作品效仿的对象。（顺便一说，后来在国内，『水夏』、『水色』以及 2002 年由 FC 社推出的作品『水月』被部分玩家并称为"三水"，当然，这其实是三款完全不相干的作品）



◆故事梗概

The outline of the story

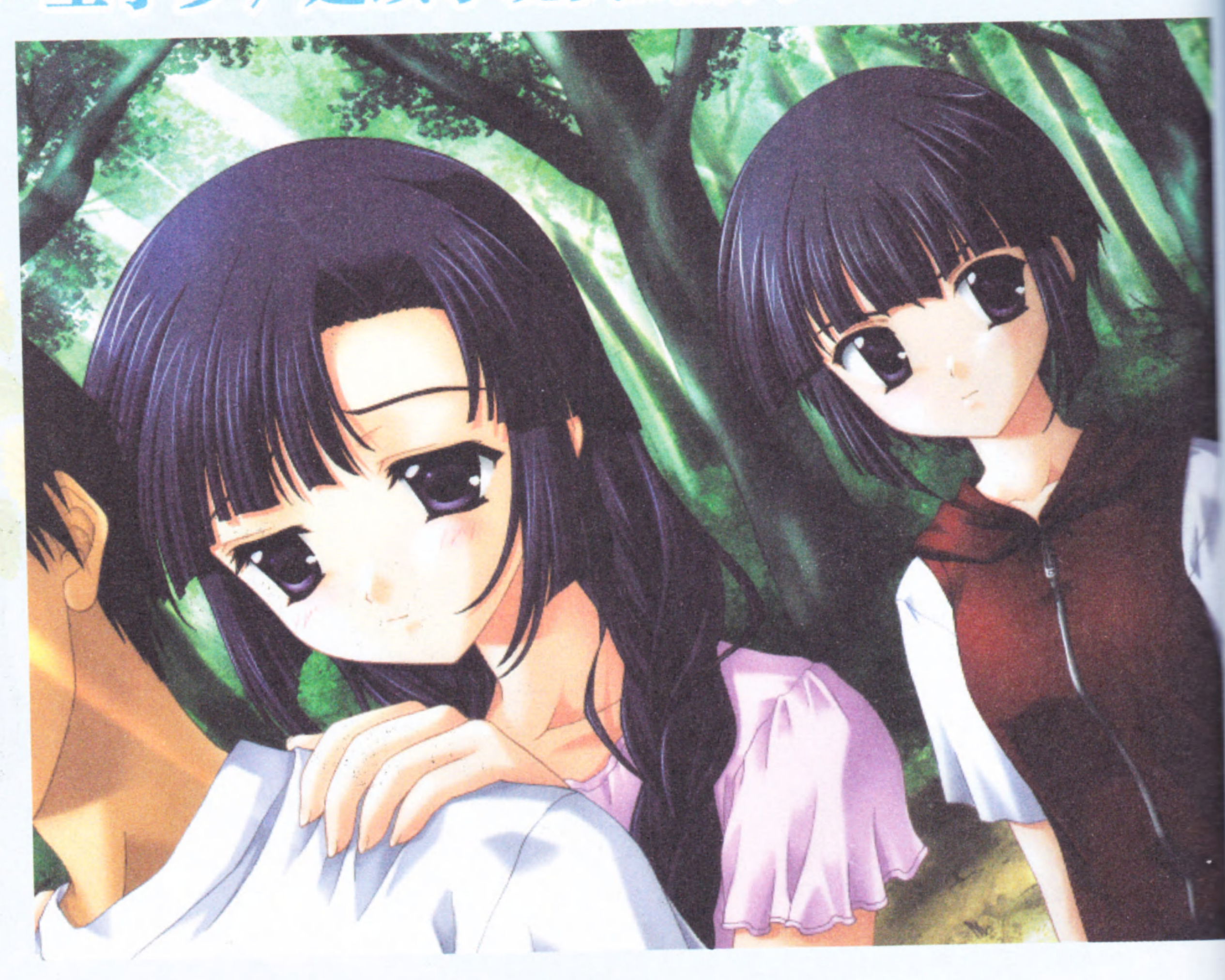
第一章 产生于梦，延续于现实的故事

主人公风见彰由于父母婚姻破裂而跟随母亲回到了曾居住过一段时间的故乡——常盘村。在这里，他与正在神社担任巫女、曾经关系要好的双胞胎姐妹中的姐姐——水濑伊月重逢，并从伊月口中得知妹妹小夜已经去世的消息。在彰大受打击的同时，他与伊月之间那静止了 10 年之久的命运齿轮，也缓缓地开始了运转。

故事一面描写着彰与伊月之间平凡的交往，一面用交错着的过去的回忆讲述了彰与双子姐妹的感情。

数年前，彰因家庭问题突然从城市来到常盘村，他与姐妹俩一样，都因为父母不和而经受着家庭带来的痛苦。对于这样一个能够理解自己难过心情的少年，弱气的伊月和强气的小夜——两位少女很快都对其倾心。从小关系亲密的姐妹，面对这无法平等也无法共享的感情，首次产生了无法调和的矛盾。就在彰必须离开常盘村的前一天，争执中伊月失手将小夜推下神社高高的台阶，小夜从此一直躺在医院的病床上昏迷不醒……这些，都是彰所不知道的。而彰更不知道，那位与他重逢的少女，其实在事件当晚就被她的父亲所杀害……

"当所爱之人去世，自己也必须为他而死。"在父母之间丑陋的爱情的影响下，伊月曾从文学作品中找到了自己对真爱的结论。身为幽灵的伊月对彰说，只要自己消失，小夜就会苏醒。





她多年来一直等待着再见彰一面，实现自己的思念，然后就毫无牵挂地执行了对小夜的赎罪。尽管彰不断挽留，尽管伊月自身也舍不得对彰的感情，但她最终依然化作了光点消失在夏天的夜色里。

数日之后，彰遇到曾经在村里遇见过的神秘女性千夏，她表示是自己帮助伊月实现了与彰重逢和复苏小夜的愿望，她深知这一连串事件对彰的内心产生了巨大的打击，特意前来向他道歉。但彰则认为拥有这一段夏天的记忆，他无怨无悔。随后，彰再次来到儿时常常与姐妹俩玩耍的神社里，不巧却与另一位少女重逢。满面笑容的少女并没有认出彰，而彰也没有留下姓名，最后悄悄离开了……





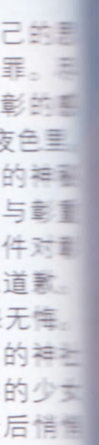
第二章 诞生于梦幻，并颠覆了现实的故事

文武双全的少年上代苍司从小便拜居住在村中的著名画家白河津为师，在他的画社里学习画技，与津的女儿，比他大一岁的白河沙耶加一同长大。津闻名于世的作品都是以“死亡”为题材，因此他在别人眼中是一个可疑而危险的人。女儿沙耶加自然也受到村人的白眼，再加上天生拥有敏感的察言观色的能力，沙耶加被周围称为“常盘的魔女”。

另一方面，沙耶加的母亲在她幼年之时便因为重病而告别人世。幼小的她想将母亲带到院子里的向日葵田，为母亲画一幅肖像，但母亲却在向日葵的包围中倒下了。父亲津目睹了这一切，并没有赶紧联系医院，而是将妻子的“死亡”画了下来。在这之后，曾经喜欢的向日葵成为了沙耶加最讨厌的东西，父亲也变成她憎恨的对象。沙耶加本人听取了母亲的遗言，在生活中时刻挂着笑脸，开朗而活泼，却不肯向他人吐露自己的心声。深受她吸引的苍司则始终靠着自己的力量在保护着这位心爱的学姐。

夏日渐深，从津异常的举动中感觉到他将沙耶加选定为下一幅“死亡之绘”的模特之后，苍司决定在沙耶加遇害之前杀掉津。然而，当津打开那扇秘密画室之门，苍司才恍然大悟，原来津所做的一切都是为了自己的女儿。当年，为了给女儿留下母亲美丽的面影，他将妻子最后的一刻留在了自己的画框里，画中妻子温柔的笑容的确铭刻在了女儿的心中。如今，早已癌症晚期的他，为了解除女儿心中向日葵的诅咒，坚持着想要画下另一个笑容。

在苍司的协助下，几乎已经失去视觉的津最终完成了自己最后同时也是最伟大的一幅作品，并含笑而去。经过一位名叫千夏的女性的开导，随后赶来的沙耶加面对这幅画——画上的自己正朝着一株高高地向日葵微笑——总算从中感受到了来自多年以来一直被自己误解的父亲的爱。





水夏 第三章 由现实诞生的梦，由梦产生的现实

主人公征木良和是一个居住在常盘的普通大学生，他从小被征木家收为养子，并有一个开朗活泼的妹妹征木茜。多年之前，在茜的撮合之下，茜的好友——成熟而温柔的京谷透子与良和成为了情侣。

故事的开端，良和由于精神不安定而接受心理医生、同时也是自己友人的若林镜太郎的心理咨询。良和的心结主要来自他对妹妹茜莫名地在意，他自己无法控制这种心情，但他希望不去触犯禁忌，也不愿对不起透子。由于他知道若林对透子怀有好感，所以他也并不能毫无顾忌地与若林商量。另一方面，透子似乎察觉到良和的异常，有意无意地要求他远离茜，而在家中，茜则毫不顾忌地继续对他过度亲密……日常就在数人迷乱的关系中展开着。



与此同时，离常盘村不远的一个临海的疗养院边上，一位失去记忆的少女被名为千夏的女性从海边救了起来。在名叫二宫的老年医师的照料下，少女逐渐康复，并不断尝试着找寻自己的记忆。数天之后，以海边被染成血色的夕阳为契机，她总算回想起自己的身份：自己在全国游泳比赛中错失最后机会之后，自暴自弃的她迫近自己的哥哥，想要与哥哥越过兄妹的那条线——被拒绝之后，她绝望地来到海边，跳崖自杀。她的名字叫，征木茜……

现在的她经过与二宫医师的交流，决心去战胜过去的绝望，于是她赶紧乘坐电车回到了常盘。然而，她在常盘车站附近遇到了意外人物——若林镜太郎。若林见了她，一阵慌忙之后，才向她道出她不在的这几天所发生的事：哥哥良和目睹她自杀后，由于自责，精神陷入不安定状态。透子为了救良和，向若林提出了一个方法，她让若林对良和施加心理暗示，只要透子绑上茜常用的发带，在良和眼中透子就会变成茜。就这样，透子一人扮演着两人的身份陪伴着良和度过了数日时光。而就在这一晚，化身为茜的透子像数天前真正的茜一样去逼近良和，要他做出最后的选择。良和面对两个人交错的感情，再次选择了拒绝，直到这时，透子才取下头上的发带，以自己的身份出现在了良和面前，向他坦白了一切。在门外目睹了两人的选择的茜，则选择了默默地离开。

事后，帮助透子实施了计划的若林向良和说出了他自己的看法：透子一开始就希望良和兄妹的关系断裂，在暗中阻碍兄妹的交流，想方设法令良和远离茜，并且怂恿茜去捅破兄妹的障壁以至她被良和彻底拒绝，甚至利用若林对她的好感策划了这一场暗示的闹剧……良和远离了其他任何人，和透子走到了一起，他仔细回想事情的来龙去脉，终于明白了，自己始终被透子玩弄在鼓掌之间……

就如二宫医师对茜说过的话一样——“所谓真实的爱，其实是相当畸形的东西”，透子自己义无反顾地献出一切，并要求对方也牺牲全部以便两人在一起。这尽管极端，但也不失为一种爱的形式——这么想到的良和最终也接受了透子的一切。



第四章 现实与梦境之间的桥梁

主人公稻叶宏是常盘村中名家之子，受家族内部纷争影响，他从小便离开家在外生活。这一年的夏天，听说父亲病危的他在七夕这一天返回了故乡。在旅馆逗留了数天之后，他在无人的神社结识了一个身穿黑衣、手拿着会说话的黑猫布偶、银发赤瞳的无名少女。少女称自己来到常盘村是为了寻找遗失的东西，但现在无家可归，宏便将其带回自己居住的旅馆，旅馆的女老板非常喜爱少女，决定暂时收留她。就这样，宏与少女的夏天开始了。

匆匆的时光中，无名少女与宏身患重病的妹妹千岁结为好友，也结识了宏性格粗枝大叶的姐姐华子，并与他们一起经历了父亲的葬礼。之后旅馆的老板娘也因为交通事故而去世，悲伤的无名少女才向宏说出自己真实身份——她是死神，是传达死亡信息之人，只有自己或身边的人临近死亡，才能感知到她的存在。她无法与人长久相处，必须眼睁睁地看着亲近自己的人死去。了解到少女的孤单和悲哀的宏，决定一如既往地对待少女，然而少女的身体却原因不明地衰弱起来。于此同时，妹妹千岁将要进行手术的消息传到了宏的耳边，少女表示千岁很可能会死去……

在不知所措之中，宏做了一个关于过去的梦。那是在他幼年时，母亲过世前的一段已经被遗忘的记忆，他在一片稻田里玩耍的时候就遇见了无名少女，并曾与她一共在田海里玩耍。











可是随着母亲去世，他知道少女的死神身份之后，生气地责怪她并一股脑冲上公路，因此遭遇了车祸。然而不忍心送走宏的少女，竟然将自己的生命分了一部分给宏……从梦中醒来，宏明白了少女虚弱是因为一部分生命在他身体里，而这部分生命正是少女所寻找的东西。这时，借着姐姐华子的身体，自称千夏的女性出现在宏的面前，在确定宏不愿意牺牲无名少女去拯救千岁之后，千夏告诉宏，她自己便是少女已经失去的，心的一部分——少女所寻找的另一个遗失之物。

随后，千岁的手术结束了，无名少女的黑猫布偶牺牲自己的生命拯救了千岁。与不再说话的布偶告别之后，少女和宏来到邂逅的神社，千夏正在那里等待归还的时刻。一道光芒中，宏进入了少女的内心世界，他仿佛回到了数十年前的常盘村，在那里遇到了自己的祖父春秋。数十年前，春秋虽然与无名少女约好一同游玩，却因为母亲病危而违背了约定，伤心的少女决心将令自己难过的回忆和喜欢他人的心情全都忘记。被她遗忘的这一部分心灵，便是千夏的存在。不过在少女的心中，宏顶替春秋出现在曾经约定的场所，唤醒了少女渴望爱的心……而另一方面，宏交还少女的生命之后，他自己本应死去，但千夏却利用这个夏天收集到的三份"无处实现的爱"同时拯救了宏和少女，并借由少女的爱人之心，让少女成为了人类……



◆评论与补充

Comments and supplements

如果要用一句话总结『水夏』这部作品剧本的特点，那么便是“多个故事，一条线索；多个侧面，一个主题”。如前文所述，『水夏』一共囊括了四个故事，每个故事分别设计了不同的男女主人公，讲述了四个不同的夏物语，这在当时是极具创造性的。由于设置的舞台同为常盘村，所以在不同的故事中，时常会出现其他章节人物，这为整个作品增加了立体感；而除去这一点，第四章中的关键人物无名少女和千夏也会在前三章中登场，这又为作品留下了一条较为明晰的线索。从故事的内容上来说，各个章节各有自己的话题：第一章的伊月是一段为爱献身的悲恋故事，伊月更是本作中唯一一个引发了奇迹（或者说实现了愿望）却没有最终得到幸福的角色，不过她的眼泪换来的是妹妹小夜的笑容，这一点值得我们品味；第二章的白河父女之间流露出的是一种“赌上生命”的亲情；第三章，透子所展现的爱的形式则让观赏者不寒而栗；最后在第四章，所有线索汇总起来，三份“遗憾的爱”换来了最后的奇迹，数次不同形式的、对爱和死亡做出的讨论也在这里得到总结和升华。

除去上文提到的主要故事，游戏中也存在一些分支情节，而且在作品大卖之后，游戏公司也反复推出了各种翻新版本和补完故事，这些都可以说是从不同的侧面在完善『水夏』的世界。而这些故事中最让我印象深刻的还是故事第三章的另一个结局：如果玩家在最后的选择处，选择接受化身为茜的透子，透子会黯然失神地离开，而认为他们两人的关系彻底破裂的茜，则拿着水果刀走进了哥哥的房间……不知过了多久之后，二宫医师收到茜的来信，报告说她找到了真实的爱。二宫为了看望茜前往常盘，在那里映入他眼帘的，却是经过若林施加暗示，将茜看作良和的透子，以及和她走在一起的，扮演着良和的茜。面对这扭曲的一幕，二宫不由得认为，在那畸形的爱的包裹中两人都是幸福的……通过这个结局，我们可以确定，在他人眼中爱慕哥哥的茜其实一直爱着哥哥的恋人透子，在这场赌局中，她甚至连透子与若林布下的局都利用了……



作为一个普通玩家，我在这里不得不强调这款作品在引人入胜方面做得格外有讲究，文字的精心雕琢我暂且不提，只说剧本结构上的机关就够了：第一章在故事展开中作者设置了多重机关让读者误以为故事最后留有希望，但没想到依然是悲剧收场。看到这里，大多数人都会很自然地认为第二章也会是悲剧，故事展开中玩家便会常常担心男女主角的安危，可当知道实际上真相还在别处的时候，感受也就大不一样了。另外，本作既是夏物语，又与死亡、死神等阴暗晦涩的词有关，这自然很容易让人联想到夏天的风情诗歌——怪谈，而作品中在BGM的渲染下，不少事件都充满了疑惑和紧张感的气氛，炎炎夏日里也足以为各位带来凉飕飕的感觉了。就比如我当年通关本作之后的一段时间里，看到向日葵就会感觉打哆嗦……–_lll

最后，再提一个有趣的点：贯穿马戏团大量作品的高人气角色群——白河家便是从『水夏』开始初次登场的。本作里的机灵开朗的学姐白河沙耶加也的确是人气最高的角色，接下来将介绍的两部作品里白河家族也不曾缺席。而说起其它系列作品，大名鼎鼎的白河ことり、白河ななか更成为『D.C』系列代表人物之一。



AR 黑历史边缘的末世变奏曲『AR ~忘れられた夏~ 』

Information	
发售日：	2006 年 2 月 24 日
导演：	鷹取兵馬
原画：	天羽真理、かゆらゆか、か
	どつかさ、犬神藤丸
脚本：	鷹取兵馬、黒田百年





大约在 2005 年夏末的时候，马戏团官网上出现了一款名叫『AR』的新作介绍，除去副标题“被遗忘的夏天”中“夏”这个字眼，我们很难判断出这个名字与『水夏』的关系，但是官方上却清清楚楚地表明这是一个描写『水夏』过去的作品。随后增加的作品介绍中陆续出现令玩家们怀念的情报：时间是夏季，舞台是乡土气息浓厚的村子，而第一位女主角更是与『水夏』中无名少女的形象如出一辙。“『水夏』的前传”，这就是马戏团在初期宣传时成功植入玩家内心的印象。可数月之后的一次大幅更新却让作品的气氛发生了 180 度大转变：在一片水色和清凉的背后，隐藏着晕红的末世场景，战争，世界崩坏，记忆与人格的交错……各种完全不同的关键词瞬间颠覆了作品的印象。面对官方不明不白的介绍，产生了两类玩家，一类依然希望看到『水夏』那样的作品，另一类则好奇如何从『水夏』引申出全新的作品。从结果上来说，尽管玩家们做出了各种猜测和心理准备，但『AR』还是远远超出了我们的预想：

居住在宁静村庄“天之村”的主人公伊萩泷在七夕的夜晚，邂逅了一位身穿黑衣，抱着一只白猫布偶的无名少女。泷在得知少女无处可去之后，便将她带回自己居住的公寓。这样的开场气氛宛若前作，我们也可以看到向日葵田，海边的草原和公路等前作中似曾相识的场景，但其后展开的是主人公与无名少女以及另外五位性格各异的美少女的欢乐生活，再加上几位配角的大肆搅乱，『水夏』略显忧伤而苦闷的气息，节奏舒缓的日常在这里所剩无几。

到这里为止，玩家们还能抱有“作品转为一部主流的萌系 GAME，主线虽然胡闹，但个人线也许会有料”这样的想法，然而在故事第一章『天之村的夏』结尾处，一切都实实在在地被打破：村里诡异事件突发，世界崩溃，而无名少女手中的布偶メデス摇身一变成为白衣少女，这时玩家们才知道这个被称为天之村的地点原来是“天国”的一部分，由于封印在这里的恶鬼罗刹鬼被解放，整个天之村被地狱化。接下来故事舞台转到“现



世”，那是一个四处只剩下废墟的凄惨世界，人类在恶鬼的威胁下苟延残喘。在メデス的引导下，泷为了拯救无名少女，集结了被分散在各处的5位分别寄宿了五神兽力量的女主角，并利用沉睡在体内的圣兽麒麟的力量，经过惨烈的战斗（妹子们全灭）终于打败了罗刹鬼。到这里，作品展现给玩家的是一个王道的战斗传奇。可是在结尾处，打倒罗刹鬼的泷却变为了另一个罗刹鬼，潜伏在身后的メデス突然出现，对泷进行了净化……这就是作品第二章『崩坏的夏天』的故事。

在玩家们都看得一头雾水的时候，讲述故事起因的第零章『忘却的夏天』出现。这一章描写了过去无名少女和メデス的因缘，以及主人公泷过去的身世：在战争中，泷被强制疏散到天之村（现实），巫女飞鸟都收养了他，泷也在这个时候结识了无名少女。随后，一次空袭中都为了庇护泷受了重伤。这时泷愿意牺牲自己拯救恩人的心，得到麒麟的认可，他决定与麒麟定下契约。但无名少女不希望泷在契约之后失去人身、与自己一样经受因果之外的存在的痛苦，仪式因为她的阻止而失败，这导致泷的身体同时被圣兽麒麟和恶鬼罗刹鬼寄宿。其后赶来的メデス为了保护两人，将两人的记忆封印，并在天国的角落创造了一个虚构的天之村，让两人在那里生活。



然后的第三章『THE LAW』的主要目的则是揭露真相和解决问题，但这一章偏偏是最难懂的一部分。开场用了大量的篇幅去解释前几章之间的逻辑关系，以及故事标题“AR”，即Augment-Reality，强化现实的意义——那在本作中，是神用来创造世界用的工具。化身为麒麟的泷也明白了自己应该做的是什么——打倒通过メデス的净化而被分离出来的，自己被恶鬼侵蚀的另一个半身。在一场跨越了天界、地狱以及现实的战斗中，泷推翻了罗刹鬼通过AR系统创造的地狱般的现实。

无数个在战斗中失去的灵魂最终经由メデス的力量被赋予了新的生命……故事迎来了最后一个章节『归还的夏天』——其实就是几乎原封不动地重复了一次第一章的绝大部分内容，只不过这一次世界不再有崩坏，人们也各自找到了幸福。制作者的这种想法是好的，但是前面说了，第一章的内容是一部彻底的欢乐剧，重复一次放在结尾则将第三章感动的余韵完全粉碎，于是这不伦不类的最终章成为了本作公认的败笔，而在结尾处分支出来的长度不超过30分钟的个人结局更让人笑掉大牙……大量玩家表示就算作品第三章直接THE END也比多出这样一个画虎不成反类犬的结局要好得多。





◆人物



作品中登场的数位女主角几乎都是萌系角色，基本都很“表里如一”，一看就知道是个什么样的角色。就连在『水夏』拥有复杂内心世界的无名少女在本作里也显得更加纯粹，在第一章和最终章中也不遗余力地卖萌（说难听点就是更幼稚，整场悲剧就是因为她的任性引起的）。不过在欢乐和严肃两种反差的气氛中，一些人物形象塑造得也算颇为有力。在这里，我就只讲讲自己中意的黄泉的巫女——飞鸟都。

幼时被父母托养在天之村神社的她，在特别的孤独中长大。尽管她温柔善良，但却很少有人关心过她的内心。因为害怕生人，而不敢随意接近他人，最终导致被其他人疏远。些许的不幸不断叠加，使她生活的脚步沉重而痛苦。直到比她小5、6岁的主人公来到她的家中。尽管时间不长，两个人的生活让找不到自己存在价值的她，从内心中生出了对生的希望。虽然对方看起来还不够成熟，虽然对方不会对自己也抱有相同的思念，但她明白是这个人救了自己，于是决定要为这个人而活下去。以平静的语气述说着自己内心的时候，她的脸上挂着喜悦而满足的微笑，这一时刻，是她人生中最美

重去瞬间。然而……这真的只是一瞬间而已，那之后她面临的，便是长久的恶梦……为了救主人公而不幸死去，与三神之首黄龙的契约，忘却的夏天，无始无终的 AR 世界……尽管如此，她仍然一句怨言都没有。因为她下了决心，要守护在那个人身边，不管是以哪种形式。第二章的末尾，在恶鬼手中绝对压倒性的力量面前，都毫无取胜的可能。“如果这是命运的话，她会全部承受下来，为了那个人”——这就是她的决定。最后的一刻，已经粉身碎骨的她平然地迎接着自己的死亡。眼中最后一抹怆然的神色，只是因为无法死在那个人怀中的遗憾。



◆评论与补充 Comprehensive evaluation

在官方公布的情报中有这么一条：与 TOPCAT 共同开发。STAFF 表中也赫然写着 TOPCAT 的核心人物鹰取兵马的名字。作为一个老牌厂商，TOPCAT 曾推出了著名的恐怖传奇作『果てしなく青い、この空の下で…。』，如果有接触过这款作品的朋友应该能够感觉到，其作者鹰取兵马很擅长“故弄玄虚”（褒义），这从某种意义上来说与『水夏』的风格不谋而合，但在『AR』中他的发挥显然导致了完全不同的结果。

如果说，马戏团设计这样一款作品的目的是为了给玩家来一个措手不及，那么无疑『AR』是成功了。不管是褒是贬，『AR』在发售之后都引起了一阵评论的热潮。在喜欢『水夏』的老玩家心中，本作尽管勉强可以与『水夏』的故事挂上钩，但实际上却是完全不同类型的作品，它更像是一个披着“水夏”外衣的独立作品，或者说是马戏团将一个全新的战斗传奇物与『水夏』的成分拼接了起来。而作为一个独立的作品来说，本作的信息量过于庞大，故事展开过程中无数专有名词接连出现，各种解释和说法相互缠绕，视角也随着人物频繁地转换，玩家的理解能力很难跟上剧本的步调，以至于一遍游戏下来，大家普遍留下囫囵吞枣的印象。

如果一定要对它做一个恰当的评价，那么我会这么说：作为一个读物，一部轻小说，故事奇想天开的展开，煞有介事的战斗描写，适当煽情的情节等要素综合起来，『AR』可以得到不错的评价；可是作为一个游戏，一部 GALGAME，『AR』的制作者丝毫不为玩家或是观赏者考虑，自顾自地讲完了一个理不清的故事，我对它的评价是——不及格。当然，或许通关一次之后再回过头仔细看一遍故事，对本作的评价会提升很多，可若要问究竟愿不愿意重看一次，那么几乎所有人的回答都是否定的。





爱与宽容的协奏曲 『水夏弍律』

Information	
发售日：	2011年9月30日
企划：	本田宗，tamaio
原画：	白井一片、がちゃ、こなた、秋蕎麦、かゆらゆか 剧本：さかいともこ、钏路洋、ごとうしん、高町健二、爱羽
音乐：	tororo，本田宗

◆介绍 introduction

『水夏二律』的出现多少是令人有些意外的。若不算经过数年时间逐渐被黑历史化的『AR』，『水夏』已经有十年历史了，十年里被翻炒了数次却一直没有正统续作出现，为何在这个时间点被挖了出来？其实原因并不难推测：Leaf那庞大的『白色相簿』挖坟计划为公司带来了巨大的利润，不但原作脱胎换骨后被推上了舞台，续作的本篇还没出来就已经大获成功，这种成功对马戏团来说无疑分外眼红。另一方面，日本厂商总是喜欢在“纪念”两个字上花功夫，“『水夏』的十周年纪念”也正好为这款名为『二律』的续作提供了一个理正言顺的理由。而无独有偶的是，在同一时期FC社的『水月』竟然也公布了续作的消息，而且发售时间也定在了前作的十周年，再想想当时叶子社也连续发布『传颂之物2』和『Tears To Tiara2』的消息，顿时让人感觉挖坟成了一种潮流……（话说“三水”有两个都被挖坟，『水色』是不是也快了？不要说『空色』，那是『弹珠汽水』的续作啦！……咳，扯远了）

游戏从2011年4月开始陆续放出了相关的情报。不用说，前作制作阵容中的三位关键人物，御影、吴、七尾奈留已经各奔东西，本次在宣传阶段马戏团也没有公开负责原画的画师名。从实际作品来看，除了无名少女那看上去较为成熟的外表显得违和感满点之外，其他人物绘都在正常水准之上，只要能接受『D.C』系列的转变，那么接受本作完全没问题。相比之下，起初STAFF名单里担任剧本的两名写手是负责企划的本田宗与tamaio，这又是完全没有露过面的名字，连考察也无从做起。虽说启用完全新人并不肯定代表坑爹，但没有一个令人信赖的写手坐镇难免会令玩家们感到不安。毕竟有过『AR』的前车之鉴，不管是不是对『水夏』旧作有感情的老玩家，对这款作品更多持有的是观望的态度。

不论如何，背负着重大意义的『水夏二律』在2011年9月30日如期而至了。发售已经快过去2个月的现在，作品的反响可以用“无人问津”四个字形容。就拿エロゲー批评空间的数据来说，同时于同日发售的热门作品『恋騎士 Purely☆Kiss』和『神咒神威神楽』评价总数超过180，『your diary』也过了100，可顶着金字招牌的『水夏二律』竟然只有区区11则评分。这到底是因为作品实在质量难堪，还是『水夏』已经过时，缺乏吸引力，亦或是玩家们已经对马戏团绝望了？



◆故事梗概

The outline of the story

第一章◇向日葵的咒语

故事的主人公——就读于古宫市某所高中的少女藏木亚美，是一个偶尔会自己投稿手机小说的文学系少女。在她眼中，同学们整日地嘻嘻打闹，幼稚而肤浅，所以她在学校里做出一副孤高的姿态，不愿与任何人交往；在网络上，由于没有人能理解她对文学的追求，与 SNS 网站上的同好大吵几次之后也与他们断绝了来往；在家人中间，不管是担任医院院长、因工作繁忙不顾家的父亲，还是不懂得悉心照料他人的母亲。在她看来都是没有做长辈资格的人，就连小时候曾经憧憬的舅舅一树，也因为在医师工作的现实生活中逐渐颓废，而受到她的厌恶。在任何场所交不到朋友的她，认为自己不是不愿意结交朋友，而是在选择做朋友的对象。在这世界上只有一个人能够理解她，体谅她，并对她温柔，那就是在父亲的医院里工作的年轻医生信二。她经常与信二通过短信和 SNS 网站的留言相互联系，在周末也会与信二外出约会，度过自己唯一快乐的时光。不知不觉中信二成了她生活中的重要支柱。

某一天，班上同学偶然谈起了 SNS 网站的一个可以在日记中许愿的新功能“向日葵的咒语”。亚美一面在心中嘲笑同学的幼稚，一面偷偷用手机在网站上试着许了愿，没想到愿望竟然实现了。于是她屡试不爽，许的愿越发难以实现。可是这些愿望竟然都以某种形式变为现实。这样的日子持续了一段时间，亚美一面认为都是信二帮她实现了愿望，一面又认为自己是被“选中”的人，这使她变得更加自我，更加拒绝周围。



最终，几经周折之后，在一树和信二工作的古守医院里，亚美总算明白，其实“信二”根本不存在，那是她以自己记忆中憧憬的“一树”的形象为原型空想出来的理想人物，那些愿望都是一树暗中帮助她实现的。最初她只是在SNS 上注册了两个账号自己对自己做出留言，但不愿面对现实的她却渐渐分不清什么是现实，什么是虚幻。这不但意味着她心中最重要的存在是虚构的，而且，她曾经在同学面前炫耀自己的男友，却不知道其实自己所指的男友是一片空气；曾经一个人在家中与架空的男友做爱，却不知自己鄙视的母亲在门外听见了她自慰的声音——这一切在旁人眼中看来是多么愚蠢啊。认为自己没有价值再活下去的她打算从医院的楼顶跳下，关键时刻被突然出现的一对少年少女救了下来。

事件过后，亚美仿佛清醒过来一般，在一树的开导下意识到自己受不到他人理解，其根本原因在于自己不曾想过去理解他人。她与周围的同学和亲人之间的不快，其实都是细微的误会造成的，就连自己最反感的母亲也在背后默默地为她着想。这时，她终于明白了：尽管人们总是会因为过于重视某些东西而犯下错误，但是这个世上说不定还是为自己留有一片充满温柔的舒适空间。









第二章 突飞猛进报道部

古宫市临近的村庄——古隐村，除了特产荞面之外就没有其他特别之处。只不过在本地人中间至今倒是还流传着一个“鬼女红叶传说”。数百年前，长着鲜红长发的鬼女红叶来到古隐作恶，被当地名家——明智家所制伏，但是鬼女的诅咒并没有因此消失，于是村子里建起了红叶像，每年都会举办祭奠来镇住诅咒。其后，明智家在当地成为了领导者，获得了巨大权力。只不过，这每年一度祭典的习俗则因为十年前祭典上发生的一场事故而停止。

如今古隐村学校里报道部部长御手洗芽衣却对红叶传说带有疑问，于是她以追求真实为口号，半强制地拉着喜好阅读古书的明智家少爷明智光彦一起开始研究传说的真相。光彦作为将来明智家的继承人，一直对父亲为了发展明智家而不择手段敛财的无情作风不满，更不原谅父亲常年以来一直要求姐姐さつき举行明智一族某种秘密仪式以获得家族的昌荣。自从光彦发现明智家不为人知的秘密与红叶传说紧密相连的时候，他为了解救姐姐便也转而全力协助部长芽衣。

一次偶然中，两人在古守医院遭遇了一个企图自杀的少女，巧合的是芽衣通过少女遗落的手机发现她正好是自己常阅读的手机小说的作者。了解少女内心烦恼的芽衣最终说服了这位名为亚美的少女，并半强制地将她拉入了报道部。随后众人在古宫市内古书屋店长上代苍司以及服务员白河かなで的帮助下，找到了记述传说真相的文书。得知红叶是因明智家祖先的陷害而背上污名的众人，为了替红叶洗清冤情，决定复活十年前停止的祭典，并准备在祭典上表演秘密流传下来的红叶之舞，以此让世间了解悲剧的真相。于是便开始暗中联系并鼓动村镇上的各类组织团体，同时亚美和かなで则苦练红叶之舞和二胡伴奏。

另一方面，祭典的准备逐渐完善之后，光彦在芽衣的帮助下阻止了明智家仪式的进行，并救回了危机中的姐姐。决定不再逃避父亲和家族的光彦向父亲证明了自己的意志，尽管同样胸怀坚定意志的父亲明智光一表示自己不会与儿子站在同一战线上，但他却在祭典举行之日出现在会场，帮助儿子和未来儿媳说服民众接受了红叶传说的真实。







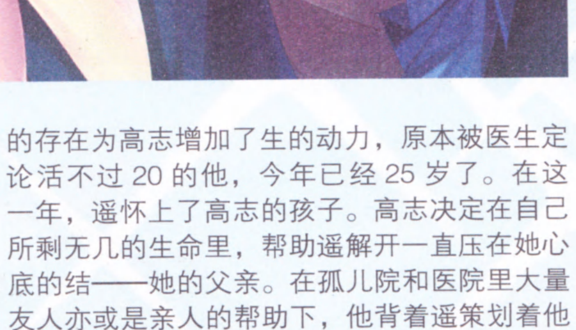
第三章 父母与子女

十年前，古隐神社祭典上发生的交通事故中，寄住在孤儿院的小女儿不幸遇难，而故事也毁了一个家庭。拥有十年安全驾驶记录的出租车司机[illegible]藤洋，为了躲避倒塌的祭典装饰物而引起了事故，而在社会上身败名裂。周围的人称他为“杀人犯”对他加以谴责，在各种压力下，他整天借酒消愁，并带着全家搬离古隐，来到没人认识他们的古宫。随后，妻子也跟着别人的男人跑了，只剩女儿遥陪在她的身边。遥不但一个人照顾整个家，自己还受着别人的白眼，刚刚相恋的男友也因为家人的阻止而和她断绝了来往。即便如此，遥还是积极而开朗地生活着，并相信父亲总有一天会重新振作起来，开始新的生活。

数年过去，父亲依然没有起色，一再用各种借口骗走由遥管理的存款，眼看余款所剩无几，为了给父亲准备再创业的资金，遥只身前往红灯区，当上了夜店女郎。天生机敏，善解人意，性格又开朗的她很快成为店里客人争宠的对象。但是酒水行业里毕竟没有省油的灯，工作快两年的时候，她被一个来客骗取了信任后被对方强暴。数月之后她发现自己怀上身孕，只能无奈地将孩子打掉。就在这个时候，父亲偶然发现了遥在自己的银行账户里积攒起来的巨额财产。当遥知道父亲背着她将所有的钱都拿去做投机生意而被全部骗走之后，深感疲惫和绝望的她也决定离开这个家。

或许正是天无绝人之路，遥回到故乡古隐打算投湖自尽的时候，遇到了一位风趣的老人和面容依然留有稚气的少年。老人是古隐村内医院的院长，而少年则是医院旁的孤儿院里的孩子——高志。被老人说服，决定在这里开始新的人生的遥，受到老人邀请暂时在孤儿院里工作。在这里，等待她的是人生中最重要的一次邂逅——她结识了被她称呼为“大哥”的病人绫濑高志。这家医院，是一家临终关怀医院，是为了即将死去的人们舒适地度过人生最后的时光而建造的场所，而身患不治之症高志也是其中的一员。

早已被定制了死亡通知书的高志，面对生活乐观而豁达的态度深深鼓舞并吸引了在人生中反复受挫的遥。她通过一年苦读四年学习，取得了护士资格，在院长老人的推荐下成为了医院的护士。这一切都是为了追逐高志的脚步。或许是遥的存在为高志增加了生的动力，原本被医生定论活不过 20 的他，今年已经 25 岁了。在这一年，遥怀上了高志的孩子。高志决定在自己所剩无几的生命里，帮助遥解开一直压在她心底的结——她的父亲。在孤儿院和医院里大量友人亦或是亲人的帮助下，他背着遥策划着他们的婚礼，并几经周折前往古宫找到了遥的父亲洋。洋在女儿离家之后总算意识到自己的错误，渐渐开始面对现实。当这个陌生的青年拖着疲惫的身体向他请求出席女儿的结婚典礼时，他泪流满面地将女儿托付给青年，然后表示自己没有出席婚礼的资格，不过最终高志还是联合院长将洋“骗”到了婚礼会场。距离过去的事故，已经过去 10 年，遥离家，也已经过去 5 年，这对父女终于重逢了。



起初一见面，内心依然无法原谅父亲的遥打算转身离去，不过洋当众为 10 年前的事故对孤儿院的大家道歉，也为他十年来的所作所为向遥道歉，并在高志的提议下，拿出了那本 5 年前曾被他花得精光，现在随时带在身上以激励自己的存折，上面罗列着密密麻麻的日期和数字。最初还是每天一次的 500,500,1000,500……翻过无数页，到最近变为一月一次的数万……他从最底层的工作做起，一点点地挽回自己在社会上的信誉，如今终于站在了全新人生的起跑线上。遥见到他开始脚踏实地地生活以及真心悔过的证明，父女两的心在这一刻总算又回归到了一起。





第零章 红叶

约 900 年前，中国正处于唐宋文明高峰的时期，东洋之国发生过这样的故事。一族人从比波斯之国更西边的国度，经由漫长陆路到达唐宋，并渡海来到了日本。家族的末裔——名为红叶的女子靠着天资英才和家乡的技艺在都城营生，但相中她美貌和才能的执政者企图将她纳入麾下。不愿服从强权的红叶连夜出逃，来到古隐之地，在古隐神社境内晕倒。

神社的神主日兵卫及其妹妹萤将她救起，并收留了她。从此，她便在村中帮助村人治病，传授知识。几个月过去，原本穷困清贫的小村子在她的影响下变得欣欣向荣，充满活力，她本人和蔼的态度和美丽的容貌使她很快便成为里外皆知的人物。日兵卫与她结为伴侣，萤也将她当做亲姐姐看待，红叶作为答谢，将家传的舞蹈和二胡之技传授给了萤。这期间，红叶遇到了一位黑色装束的无名少女，她多次对少女的关怀让少女体会到了久违的温暖。

然而，好景不长，就当无名少女渐渐对红叶敞开心扉的时候，红叶的消息传到了都城，高官再次派出役使。役使来到古隐，却被古隐当地的名主暗中杀死，其后名主便以此威胁红叶为他效力。这个时候的红叶已经怀上身孕，她为了不波及更多而无奈地答应了，不过却一再拖延期限。数月过后，忍无可忍的名主雇人趁夜杀死日兵卫，放火烧了神社，抓走红叶，唯有萤得以逃生。无名少女出现在濒死的日兵卫面前，将他的灵魂连接在了红叶赠予的黑兔娃娃身上。

被囚禁起来的红叶依然拒绝为名主出力，原本一心想要生下孩子的她明白孩子即便降生也必定会被名主加以利用之后，最终跳崖自尽。在她临终前的最后一刻，无名少女为了报答她无法偿还的恩情，听取了红叶最后的愿望：希望自己的孩子能平安地生下来。少女以自己的存在为代价，施法让诞生的孩子的灵魂成为与自己相同的存在，并告诉她，或许一生中会有各种苦难和离别，但总将会遇到教会自己爱和羁绊的人……











第四章 无名少女

夏天刚刚开始的时候，在古隐孤儿院长大的少年绫濑良，在为自己死去的兔子宠物送葬时，邂逅了一位抱着会说话的黑兔布偶的奇怪少女。布偶自称“尼琦”(ニーチェ)，而少女则称自己没有名字，良半开玩笑地用死去的兔子的名字“波琦”称呼她，又叫她称呼自己“主人”。却没想到自己与少女之间在今后数月时间中的称呼就这么固定了下来。

由于波琦因为肚子饿而赖着他不肯离开，良只得将她带回了孤儿院。良很快就察觉了一件不可思议的事，只有自己没有血缘的大哥——高志和高志的恋人——遥姐等很少一部分人可以看到波琦。不过，良看着天真烂漫的波琦，也并没有想太多，就让她留在自己身边帮着孤儿院做事。

夏天的时光就这样流逝着，孤儿院和医院联合举办的小小婚礼之后，高志的身体便逐渐衰弱，很快就离开了人世。在他感觉死亡就在眼前的时候，便有意无意地向各位关怀自己，以及自己重视的人传达遗言。他告诉有如弟弟一般的良，人一旦死去便无法再保护活在世上人。但至少可以为他们留下什么东西，然后将寄托了自己梦想的吉他和绘本留给了良，希望良也能在今后找到自己人生的目标。而简单的葬礼过后，院长找到遥，告诉她由于过大的心理压力和身体累积的疲劳，若她想生下腹中的孩子会伴随极大的危险。而遥将这个孩子看作自己和高志之间羁绊的证明，她坚定地表示不会放弃。

毫无疑问，波琦——无名少女是传达死亡之人，灵魂的搬运者，即死神。坚强而伟大的高志，充满爱心和意志的遥，以及时刻陪伴在身边的良……这个夏天相遇的人们，逐渐教会了她什么是爱和羁绊，并察觉到自己的存在意义。她决定牺牲自己的存在保护遥母子二人不受危险，并重返因果轮回的人世。在她与遥尚未降世的孩子的灵魂的交谈中，她说出了在很久很久以前，自己还未诞生之前，有人对她说的一句话：“安心地诞生吧”。

夏天即将过去，离别的时刻也就在眼前，波琦和尼琦向良坦白了自己的身份，并告诉良，波琦原本是不被这个世界允许存在，只有当她被“饶恕”之后——其实也就是世人不再对红叶存在怨恨之时——才能回归这个世界，这意味着两人将彻底离别。而这“饶恕”之刻会在夏末举行的“红叶祭”上到来。而良尽管不愿意与她分开，但在了解到她强烈的愿望之后，也“饶恕”了她的决定，与她共度了数天快乐的时光，最后在祭典灯火阑珊之处，与她挥泪告别。

多年之后，带着高志留给下的吉他走遍了各地，目睹和经历了各种各样的爱和“饶恕”的良，回到了自己的故乡古隐，参加一年一度的祭典。在这里等待他的是遥与她的女儿枫幸福的笑脸……

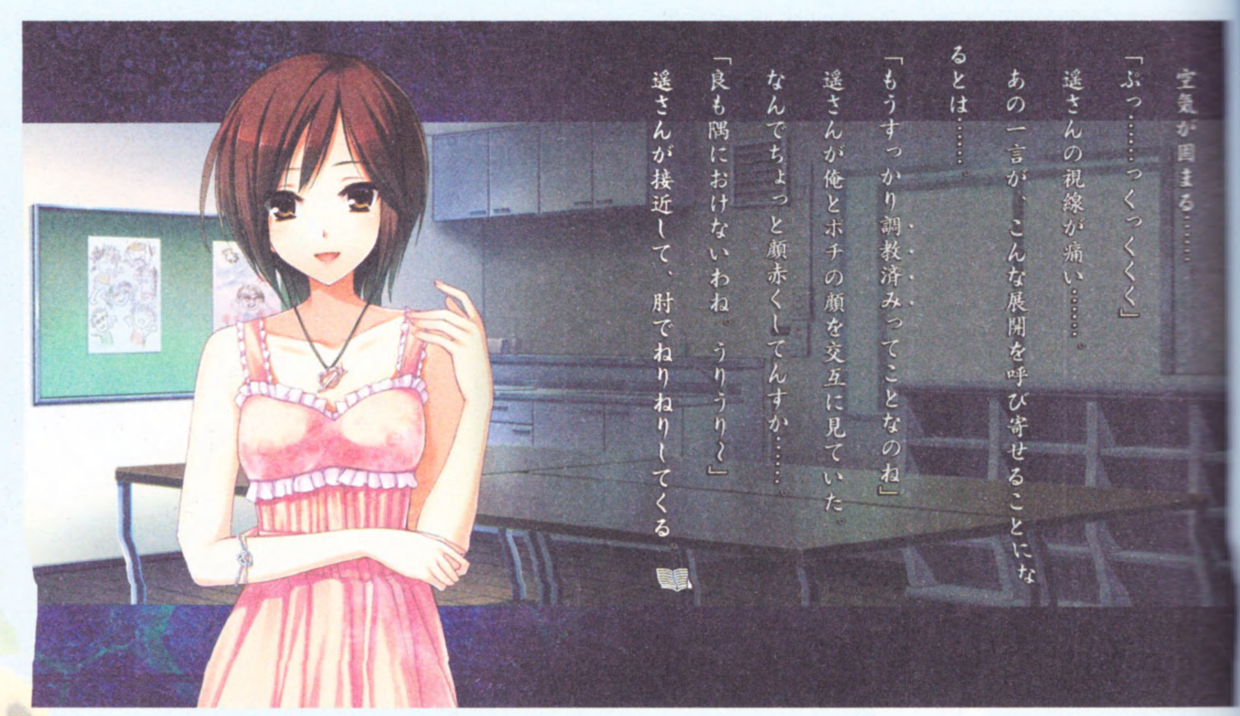




◆评论

appreciation

首先，我必须先告诉各位本作最大的特点，既不是继承自前作的剧本结构，也不是以死神为题材，涉及生死观的沉重内容，而是它特殊的画面和文字表现。众所周知，GALGAME 这一形式的作品往往是画面，文字和音乐三者并重的，而『水夏二律』中画面上下没有边框，人物立绘显示在面画左侧，右侧则是直接铺在背景上的竖排字幕，通常字幕会占到画面三分之二的面积。而立绘和 BGM 的使用并不算灵活，实质上是将音乐画面作为辅助，以文字来充当主要的表现手段。再说到作品中的文字也正反应了这种特点：通常作品会采用丰富的画面效果来简化文字的繁杂描写，以减少文字阅读的负担，但本作的文字却无限接近小说形式，频繁地使用大量篇幅用于背景、环境以及心理描写，而通常占主要地位的对话则不受重视。综合来说，『水夏』与其说是一款游戏，更接近一部读物，一部纯正的视听小说。



接下来说说与前作的不同。『水夏二律』也以前作相同的形式从多角度多侧面表现共通的主题。不过，本作尽管与前作一样包含了数个章节，讲述了几个不同的故事，但是本作各章节之间并没有明确的划分，游戏中往往是两章故事交错进行。故事最核心的无名少女的故事在进入第四章之前，更是以间章的形式穿插在前几章的故事中。就拿前两章来说，第一章的故事发展到亚美在医院楼顶就快跳下去的时候，突然镜头一转，插入间章（这个转换很不人道……-_-##）。然后又开始了第二章的故事。等剧情发展到芽衣和公彦在屋顶上救下了亚美之后，故事又回到亚美的视点为第一章画上句号。灵活的视角转换虽然减小了部分故事叙述上的不便，但同时也增加了观赏者阅读的不便。另一方面，本作各章的登场人物之间的联系也比前作中强。譬如第一章的主人公亚美，在第二章中成为重要的配角，第三章的主人公遥又在第四章里起到重要的任务，前两章人物所做的事成为后两章故事发展的基础……这样的做法无疑是加强了作品的整体性。

接下来从故事本身来看，『水夏二律』算得上是完成了基本的任务。从作品的结局时的 STAFF 表里，我们可以了解到真正负责撰写剧本的写手一共有五位：さかいともこ、钏路洋、ごとうしん、爱羽、高町健二（对应上文故事梗概的顺序），除了负责最后一章的高町健二，其余四人都是马戏团社旗下的写手，至于为什么找不到官网上公布的两人，我们不得而知。五位作者的确各擅其长，以不同的文字风格写出了不同类型的故事。

“饶恕即是一种爱”，这是官方为我们提示的作品主题，作品的四大章节在表达这一主题时各自起到了不同的作用。就第一章和第三章来说，我认为相当值得一看。

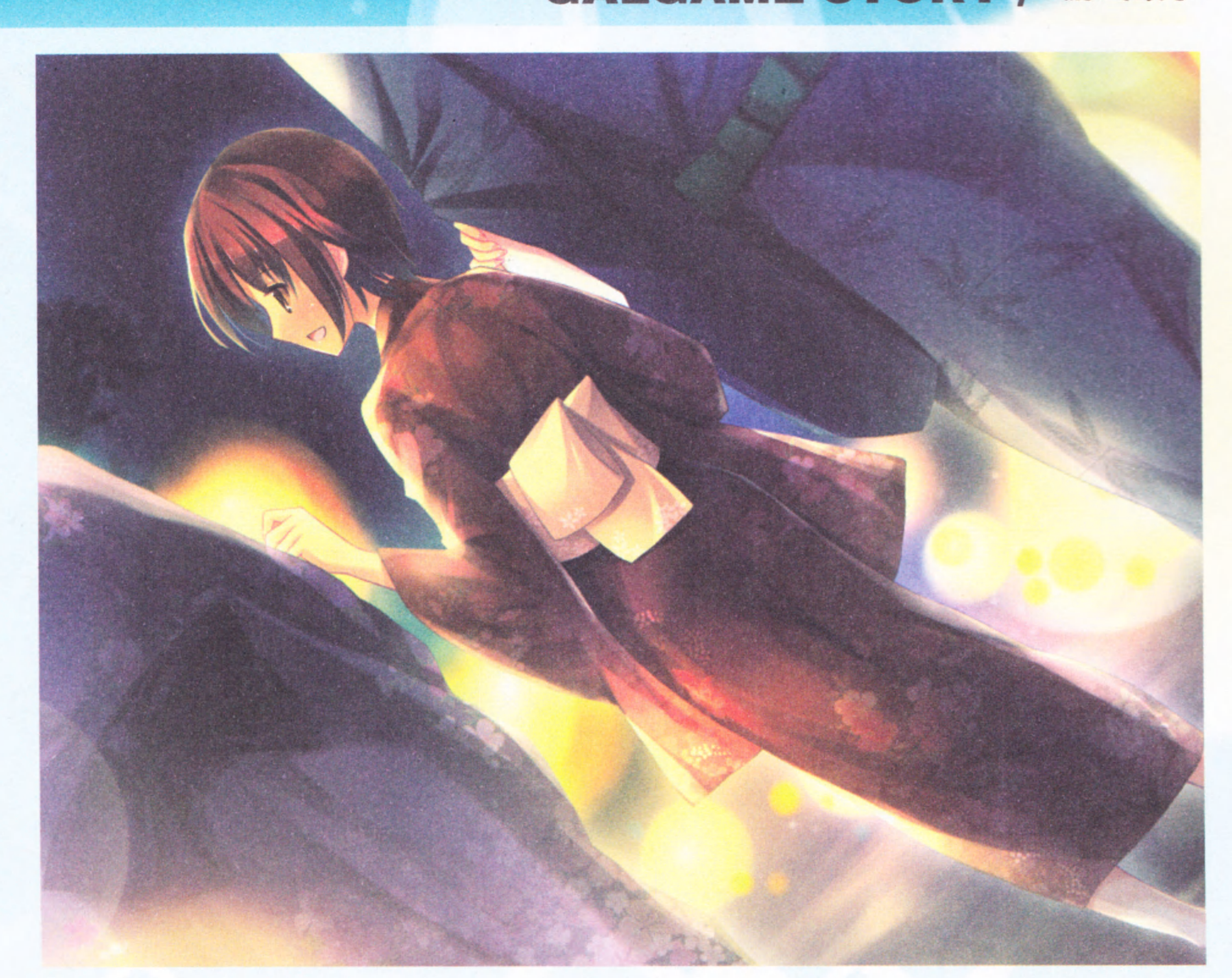
第一章『向日葵的咒语』的作者さかいともこ是从去年才加入马戏团的半新人，他至今为止参与的作品『uni.』、『T. P. さくら』都是以女性角色为主人公，而本次他也发挥了擅长描写少女纤细的内心世界的优点，塑造出了一个相当真实的、有些中二，又有些让人感觉难堪的自闭少女。亚美无疑是站在“被饶恕”的立场上的。自以为是，自命清高，认为没有人能理解自己，认为别人总是和自己过不去，认为自己是特殊的……这些表现在现实中这一年龄段的少年少

イラスト／こなた

身上相当常见。不说别人，我想拿着这本杂志的各位中间不少人都能从她身上找到自己的影子（比如我……），而这样一个少女在视野被忽视之后，内心发生蜕变的时候，也容易引起“过来人”的共鸣。

第三章是本作中最曲折的故事，也是最长的故事。前后跨度十年的时间，可以说是描写了这一人物的人生轨迹。最后时刻父亲洋拿出存折，女儿便“饶恕”了算得上毁掉自己半个人生的父亲。这一场景无疑是本作最大爆点，官方在宣传中表示“成年人才能体会的感动”这一点，在这里得到了很好的体现。相比起来，第二章和第四章或许是故意为后续作品或是FANDISC 留下余地，很多内容都没有表述清楚，于是给人的感受相对起来也较差。不过，在主题表达的方面，四个章节的确起到了各自不同的作用。

回头看看为数不多的对该作的评论，我们可以看出通关了本作的人几乎都是前作的爱好者。其中绝大多数都对作品本身做出了认可，但同时也对其非要以“水夏”之名进行宣传，以“水夏”的形式推出的必要性表示怀疑。官方将它定为『水夏』，作品内容也基本说得上是继承了『水夏』的系谱，但我们大可不必先扣上“续作”之名在对其进行评判，不妨尝试以接受一个全新作品的心态去面对它，毕竟作品本身并没有那么糟糕。



◆结语　墓志铭 Conclusion

尽管『水夏』全系列至今也就以上这 2+1 部作品，但我们不能否定它们——特别是第一作在玩家心中的地位。『水夏二律』在当月 GETCHU 排行榜中便已排在二十名开外，尽管发售后官方开始在『电击 G’S』上连载原创小故事，加强了宣传力度，但现在看来似乎也回天乏术。一字一句阅读了本作后，我认为这是一个“名不副实”的结果，作品本应该得到更多人的评价，却因为厂商常年累积下来的不信任感而惨遭滑铁卢。如今回想起来，『水夏』的结局似乎也是马戏团“没落”过程的一个缩影，虽然马戏团今天依然在继续发展壮大，但它却不再是当年那个年轻而富有创造力的公司了。这家公司，一面逼人希望它“早死早升天”，一面又会让人为其作品的不遇而惋惜，这是何等纠结的事啊……（叹▲








■作者/黑百合明人 ■责编/秋叶JEDI ■美编/晗酱
一段波澜壮阔的猎艳史
AliceSoft 招牌作品“兰斯”系列全面回顾

前言

『兰斯』系列（Rance）是日本美少女游戏公司 AliceSoft 于 1989 年开始发行的工口游戏系列，不同于一般追求画面和剧情的文字冒险或者恋爱游戏，兰斯系列完全代表了 A 社的创作理念——即游戏性至上。在二十多年之中兰斯系列逐渐成为了 A 社最有名的代表作，也成了喜欢 RPG、SLG 游戏类型的美少女游戏玩家们不可错过的精品。

今年 A 社在时隔近五年后推出了兰斯系列的最新作『RANCE QUEST』，虽然剧情上显得颇为小品，不过也为后续作品设下了重重伏笔，作为一部转折性的作品有着自己的存在意义。笔者将从最新作开始，回顾兰斯系列走过的二十年的历史，希望能通过此文让更多的读者了解这部史诗般的系列游戏。



兰斯系列世界观研究

Rance World

RANCE WORLD BACKGROUND 背景设定

『Rance』系列的故事都发生在一个东西直径 2000 公里有余，漂浮于某个空间的大陆。这个空间由四圣兽所背负，大陆底下是青龙、白虎、朱雀、玄武，JAPAN 下面则是大蛇，这个世界上的生命都是创造神生命力的一部份。大陆上的主要国家都使用着共通的语言，因此兰斯在冒险中从不用为语言问题而烦恼。

大陆通用货币为黄金，缩写为“G”，由哈尼制币场制造，在赛斯地区可以发现这一场所。这个世界并无电力，而是使用魔法作为能量来源，类似电视等现代化设施的内容都可以用魔法道具完成，主人公在 3 代时冒险获得的魔法碟片就可以拿来放映。太阳和月亮绕着大陆公转，大陆上没有海洋，不过每 10 年会发生一次涨潮现象，此时在大陆周围 20 海里会出现海，连接 JAPAN 和大陆之间的天满桥是由二级神天照按照兴趣制造的产物。

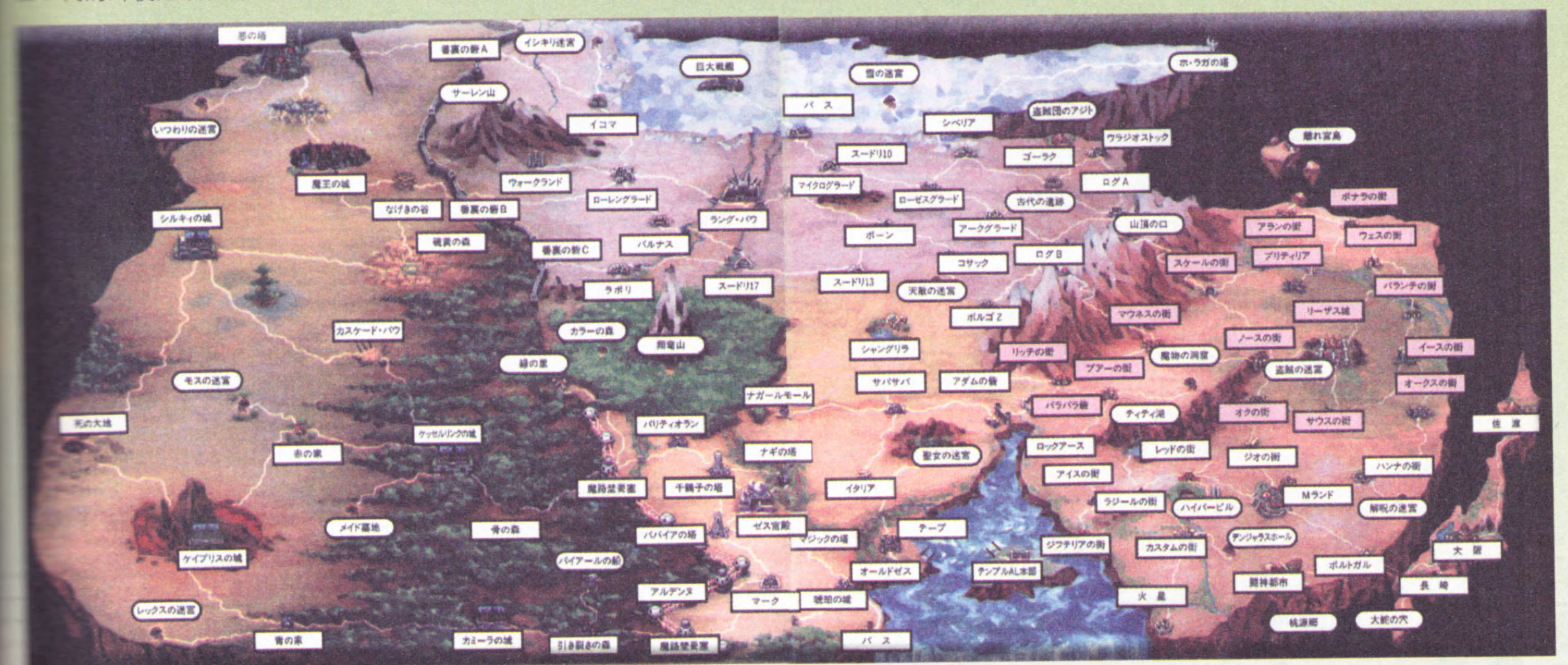
此外，偶尔会有宇宙人乘坐 UFO 来到大陆，如 7 代的辉夜姬以及等级神火星大王等……目前大陆的主体为人类，大陆上其他的魔物、魔人以及魔王等种族一直困扰着人类的统治，年号根据在位中的魔王的名号进行记述，周期大约为千年，大陆上最大的宗教团体为 AL 教团，而在 JAPAN 则是以天志教为主。

RANCE WORLD HISTORY 历史

数万年前，创世神路得拉萨乌姆（ルドラサウム）为了解闷，创造了兰斯世界。路得拉萨乌姆随后创造了三超神，令其管理世界，但在这个过程中却漏出了一点力量，遂产生恶魔王拉萨乌姆（ラサウム）。在随后的漫长岁月中，超神普兰纳创造了魔族系统，超神罗班・潘创造了三代 Main Player，Main Player 与魔王势力之间的抗争成为了世界的主旋律，一旦世界陷入永久的和平让创世神感到无聊，他们就会把一切推倒重来。

在第二代 Main Player 龙族没落以后，人类正式登上了历史舞台，出身人类丝拉尔也成为了第三代魔王，随后经历了纳伊奇萨、姬尔、盖伊三代魔王的统治。在魔王盖伊统治期间，系列男主角兰斯和大家熟悉的女主角们悉数诞生。在 Gi1015 年，魔王盖伊从异世界诱拐了少女来水美树，继承魔王之血成了新一代魔王，仪式之后，盖伊被美树的恋人小川健太郎所杀，从此开始了魔王 LittlePrincess 时代（见下页）。





魔王 LittlePrincess 时代

Lp0001

美树，健太郎，日光三人开始寻找回到本来世界方法的旅行。魔王的亲卫队长雷蒙・C・巴克斯哈姆将尚未觉醒的美树劫持到恶之塔，但健太郎使用魔法道具赤之泪击退了魔王。

魔王的逃走使魔人们日后的政策发生了分歧，众魔人（除查比埃尔以外）分裂为两派：荷妮特派（前魔王女儿）和凯布利斯派（实力最强），魔人间的内战开始，美树一行则逃到利萨斯暂住。

Lp0001/4

Rance（兰斯）执行奴隶商人护卫任务，遇到了被贩卖的少女希露・普莱恩，结果兰斯用全部财产（15000G）买下她来做自己的奴隶。

Lp0001/8

利萨斯王国的名门，布兰（ブラン）家的长女希卡莉・蜜・布兰（ヒカリ・ミ・ブラン）失踪，兰斯接受委托，任务途中和忍者见当加奈美相遇，到利萨斯搜寻失踪少女的时候，查明犯人就是公主利雅（リア）。被兰斯夺去处子之身后，利雅坚持要嫁给兰斯。尽管兰斯被吓到逃走，但利雅也从此对兰斯极度迷恋。(『Rance Ⅰ』)

Lp0001/10

自由都市地带的卡斯塔姆（カスタム）镇街道塌陷事件发生，兰斯从基斯公会那里接到这工作，在任务途中和女战士美莉・约克斯（ミリ・ヨークス），战士巴特・利思飞（バ・ド・リスフィ），恶魔菲莉斯（フェリス）相遇。兰斯打败了犯人卡斯塔姆四魔女：玛利亚・卡斯塔特（マリア・カスタード），美露・约克斯（ミル・ヨークス），艾蕾诺亚・岚（エレノア・ラン），魔想志津香。之后又兰斯打倒了事件的黑幕——拉基希斯（ラギシス）。(『Rance Ⅱ』)

Lp0001/?

魔人诺斯开始计划使魔王姬尔复活，唆使魔人艾塞尔（アイゼル）和莎蒂拉脱离荷妮特派。在三名魔人的劝诱下，赫尔曼王子帕顿（パットン）决定侵略利萨斯。美树和健太郎从贤者荷・拉加那里得知回原来世界的方法，为了使用『异界之扉』而前往塞斯王国。

Lp0002/3

利萨斯王国被赫尔曼第三军奇袭占领，利雅命令见当加奈美前去委托兰斯拯救利萨斯。赫尔曼第三军被击破，将军托马・利普顿（トーマ・リプトン）战死。利萨斯解放军采用兰斯的黄金哈尼伪装作战成功潜入利萨斯城内部，兰斯在利萨斯地下城拿到魔剑卡奥斯，但是同时解放了魔王姬尔的封印。兰斯用卡奥斯击倒了魔人艾塞尔和诺斯，让魔人莎蒂拉败退，但是当他准备再次封印姬尔的时候，被恐惧的姬尔拉着一起进入了异次元狭缝。(『Rance Ⅲ』)

Lp0002/5

赫尔曼共和国评议会通过提案，决定探索斗神都市 Y。

Lp0002/6

利雅即位为利萨斯女王。同日，赫尔曼的希拉（シーラ）公主就任为赫尔曼皇帝，赫尔曼共和国改国体为帝国，并开始向斗神都市 Y 派遣搜索队。

Lp0002/7

在异空间漂浮的兰斯因为踩过光之神的肖像而被清算，踢到斗神都市 Y。

Lp0002/8

利萨斯王国派遣的兰斯搜索队出发，魔女弗洛斯托拜因将雅典娜 2 号完成，并将她交给兰斯。赫尔曼探索队的比茨・歌尔茨将斗神尤普希伦 (Upsilon) 启动并继续执行 M・M・路恩的命令准备用斗神都市攻击人类，兰斯将其击倒破坏，斗神都市全机能停止并坠落。(『Rance Ⅳ』)

Lp0002/?

福乐 (Happiness，ハピネス) 制药公司开发部长约塞夫（ジョセフ）从天使组艾斯城支部诱拐了拥有治疗力量的圣女怪物温莉娜（ウェンリーナー）。天使组为了报复，将怪物送入福乐公司工厂的地下。

Lp0002/10

兰斯受基斯冒险者公会委托，解决福乐公司的怪物事件，并开始调查事件的真相。(『Rance 4.X』) 查明送怪物来的是天使组后，社长多哈拉斯（ドハラス）亲自委托兰斯解决事件。

Lp0002/12

兰斯受基斯冒险者公会委托，在洞穴中探索时，误入玄武异空间，在那里和科潘顿（コパンドン・ドット）和莉兹娜相遇，最后一起脱出。(『Rance 5D』)

塞斯王国爆发十二月革命，"五芒星"与反国王派的贵族联手发动叛乱，被镇压。之后内部的少数稳健派脱离组织，结成反抗组织"冰焰"(Ice Flame)。

Lp0003/1

魔人卡米拉率领 10 万魔军侵略塞斯，被初启动的魔其诺防线击退，损伤过半。

Lp0004/3

兰斯受基斯冒险者公会委托，前往魔法王国塞斯。(『Rance Ⅵ』)他在奴隶观察场被阿维尔特赏识，加入了塞斯反抗组织冰焰。由于魔法电池被破坏，魔其诺防线停止，魔人率领魔物大军侵略塞斯，塞斯国民全员到阿达姆要塞避难。后来兰斯等人进行魔其诺防线复归作战成功，魔军被赶出了塞斯。魔人四天王之一的卡米拉被兰斯打败，被封印在永久地下牢，在不能动弹的时候被兰斯侵犯，对兰斯更加憎恶。

LP0004/?

娜娅和帕培娅的四天王职位被罢免，乌鲁泽和另一位中年普通男人成为新的塞斯四天王。Dark 兰斯和母亲菲利斯一起逃亡。(『Rance Ⅵ』后日谈）

LP0005

兰斯和希露一起外出到 JAPAN 进行温泉旅行。(『战国 Rance』)在 JAPAN 期间和织田信长成为朋友，当起了织田家的影番。

魔人查比埃尔复活，信长被附体，其意识死亡。因为魔王力量暴走的 LittlePrincess，希露被永久冰封住了。

查比埃尔被打倒变成魔血魂，来水美树将魔血魂消灭变回魔王之血。兰斯为了寻找救希露的方法，决定到卡拉之森去。

LP0005/?

兰斯离开 JAPAN，JAPAN 被织田家统一，长达 110 年的第四次战国时代宣告终结。

山本五十六怀上了兰斯的孩子。(『战国 Rance』后日谈）

兰斯前往卡拉之森寻求恢复方法未果，与卡拉女王帕斯特尔诞下一女，出发去赫鲁曼继续寻找解咒之法。(『Rance Quest』)

RANCE WORLD 生物种类

BIOLOGICAL SPECIES

神

神是对于创造神鲁德拉萨姆以及其侍者的总称，是这个世界的管理者。三超神是创造神所创造的分身，是其意志实质之实行者，管理着整个生命系统的循环。

超神哈莫尼特负责进行神的创造，直接创造了包括了“永远的八神”在内的高阶神，而能够觉醒为神的卡拉也是哈莫尼特所创造的。另外，也有人类或是宇宙人被第三至第六级神任命为神的例子。

神的职责主要包括将世界变得更有趣（对创造神而言）、世界所有规则的管理、跟敌对的恶魔战斗、生命力（灵魂）循环的管理以及大陆上生者的等级管理。



神的社会是建立在阶级制度之上的，根据职务以及阶级不同而有所差异。位于最顶端的是创造神鲁德拉萨姆，紧随其后的是创造神的三个分身三超神，再次为永远的八神，再往下的神则分为了十三级。第一级与第二级神直接服侍于永远的八神；第三级至第六级神除了在有需要的时候必须代理第一级与第二级神的职务之外，还要进行天使及第七级以下神的阶级认定，以及在与恶魔战斗的时候担任队长；第七级以下的神是人类接触最多的天使，包括了等级天使等，直接负责地上界的事物，以提升自身阶级为主要目标。最下级的第十三级神又被称为天使格，是卡拉跟人类成神之后所达到的最初阶级。

一级神以上的上位神的战力，就超越了大陆上最强的魔王，甚至能做到瞬间降低他人等级、回流时光、分解原子等超越常理的事情，人类是绝对无法与神为敌的。

恶魔

恶魔是对于恶魔王拉萨姆以及其侍者的总称。一部份恶魔是拉萨姆直接创造的，一部份则是这些恶魔不断繁殖所生的后代，也有部份恶魔是由卡拉觉醒而成的。

由于恶魔王拉萨姆是创造神在创造了三超神之后从其剩余的部份所诞生的，因此可以说与三超神具有类似兄弟的关系。然而，他跟创造神有着不同的自我，不愿协助三超神，为了自己的野心而创造了“恶魔界”。三超神因为觉得很有趣，所以选择置之不理。

恶魔的主要职责是收集灵魂以及诱惑所接触的生命体堕落，污染其灵魂。抢夺灵魂的方





法有两种：一是抢在天使之前赶到死者面前夺走魂；二是通过与生者缔结契约，死后其灵魂归恶魔所有。这是从创造神所制定的轮回转生的规则中进行掠取，并献给恶魔王的行为，理论上能够使得恶魔王获得将创造神取而代之的力量，但是在实际上由于恶魔所获取的部份很少，两者比例相去甚远。

恶魔的社会跟神一样是建立在阶级制度之上的，随着阶级提升也伴随着各类特权的获取。最顶端是零阶级魔神的恶魔王，然后是无阶级魔神的恶魔妃，接着是三名特阶级魔神的三魔子，其他恶魔则分为十二个阶级：

第一阶级至第三阶级魔神是三魔子的直属部下，为拥有较高实力的恶魔界君主，负责分区管理第四阶级以下的恶魔以及将收集来的灵魂献给恶魔王；

第四阶级至第八阶级魔神是普通的恶魔，负责灵魂收集的实际工作且以纳税的方式将之交付给上司，并根据收集量以获取提升。刚由卡拉觉醒的恶魔则直接成为第八阶级；

第九至第十一阶级是恶魔界中的一般居民，无法进行灵魂收集工作也没有特殊能力；

第十二阶级则是最下级的恶魔，为刚出生的恶魔。性别上跟人类一样分为男女，通过交尾进行繁殖。女恶魔在外观上与人类女性非常接近，而头上的角以及背后的翼是区别特征。男恶魔的外观则是非常多样，大部份都跟魔物比较接近。尽管能够与人类进行性行为，但是女恶魔一旦生出了人类的孩子便会遭受到严厉的刑罚。

除了被彻底击倒的情况，基本上恶魔是不老不死的生命，通常具有很高的战力。战力上，恶魔王的力量低于任一超神，但至少有永远的八神以上的战力；三魔子的实力则在一级神与二级神之间。其他恶魔的战力接近于低了一两个阶级的神。

人类想要见到恶魔的唯一的办法是使用“恶魔护符”（悪魔の御札）对其进行召唤，当恶魔实现了三个愿望之后，契约便宣告成立而产生强力的债务关系，使得契约者的灵魂染上不净。虽然理论上对所许的愿望并没有限制，但是无法实现的愿望依然会占据掉契约中的一个。

魔王

由普兰纳所创造，被神赐予了极大的力量，是大陆上最强的生命体。魔王的寿命为一千年，在这段期间拥有不老不死且无敌的能力。当千年任期过后，现任魔王便必须寻找下一任魔王，否则便会丧失不老不死的能力以及对魔人的绝对命令权。虽然体力与防御力会暂时留住，但会不断下降，最后会完全失去魔王身份所带来的能力。若无人继承魔王，原本的魔王会在寿命殆尽之时，被体内的魔王之力所吞没，而适任者是一百年都不一定会有的稀少者。

成为了魔王的人，心中便会产生邪念，会有强烈的破坏冲动，抑制魔王觉醒的唯一办法是食用希拉米柠檬，每次食用过后可以抑制一段时间的觉醒。成为魔王的方法有三种，继任杀掉魔王并吸取其血液，使用魔王之血进行沐浴或者由神直接任命。卸任之后的魔王会恢复原本的种族，并且无法再次成为魔王。

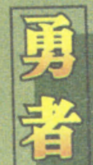
目前第七代魔王是来自异世界称号为“小公主”的来水美树，目前拒绝觉醒。



▲到目前为止的七代魔王

人类

是为了让大白解闷而存在的生物，也就是 Main Player，以天使为原型，取其糟粕去其精华而成的生物，具有身体脆弱，心灵脆弱，生命短暂的缺点，和强大的龙族截然相反。基本身高在 1。50 米到 2。00 米之间，寿命在 80 岁左右，在具备一定技术后可与高级怪物相抗衡，谢尔曼的男子们可能更加强壮些，而人类也因生活环境的不同产生了异变，如虫使、地穴人、异世人之类的。



勇者

由超神普兰纳制作的为了能打倒魔人的存在，自 13 岁 –19 岁享有此等资格，20 岁生日一到便失格，和青铜五小强一样，挨过一次的必杀技就可以看穿，平时运气不太好，关键时则非常强运，等级上升很慢，不过不易掉级，每级提升能力也不少，很有异性缘，有着从者，能使用勇者之剑“埃斯库多”，基本上是人死的越多就越强力，人类死到只剩一半时可以打败魔王，只剩个位数时可以打败三超神。

卡拉

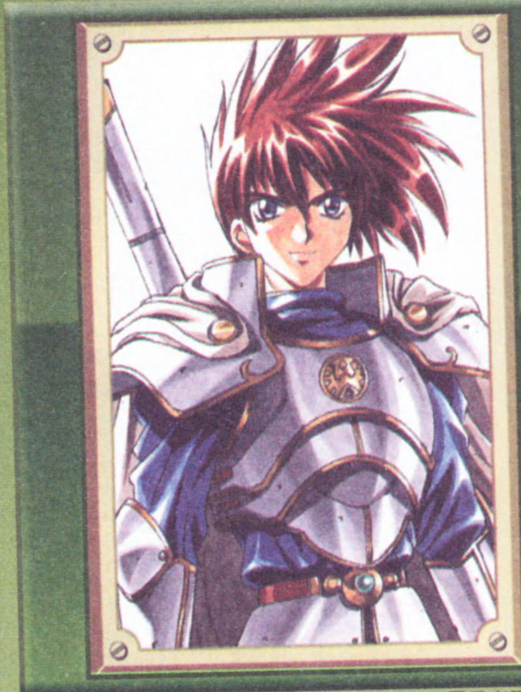
为了使天使（同时也使恶魔）的数量得到补充而由神创造出来的人类的亚种。

◆同人类的差异：

耳朵长且天生拥有水晶，没有女性以外的性别，寿命很长，几乎不死，在某个时期下会变化成天使或者恶魔。

◆变化之时：

这个时期被称为“天使或者恶魔的变化时期”。在其作为卡拉从出生到成长的过程中，一直以变成天使并作为神的仆人而存在为目的。但是，因为个体差别的缘故，关于“什么时候就会进入这个时期”则完全不清楚。并且，在这个时期内如果自身的灵魂被污染过多则不会成为天使，而会成为恶魔。对卡拉们来说，成为恶魔是自身最大的耻辱。成为天使或者恶魔时的阶级是由当时其个体实力决定的，基本上是 6–9 级。



▲倒霉勇者阿里欧

因为只有女性的卡拉，为了繁衍后代而不得不找来人类男性与之交配，当然交配的后代百分百是一只卡拉。小卡拉在出生后数个月间会成长到相当于人类 5 岁少女的程度，但是从那时起直到成年，这期间的成长快慢完全取决于个体的不同，比人类快或者慢的情况都有。如果成年卡拉达到了理想的状态则停止成长。由于寿命很长，从那时起就被认为是不死的存在，没有等到“变化之时”的卡拉基本上都是事故死亡。

◆水晶：

每一个卡拉的额头上都镶嵌着一块水晶（红色为处女，青色为非处女），被拿走水晶的卡拉会死亡。水晶是可以作为强大魔力媒介的魔法道具，因此很多怀着强烈欲望的人类都在盯着能够捕获卡拉的机会。因为一般大家都认为青色的水晶会随着和男人不断的交配而使其魔力越变越强，因此很多被捕的卡拉都是在被轮 X 直到其死亡后再抽出水晶。卡拉水晶的颜色在其成为天使或者恶魔之时起就不再变化。

◆卡拉的诅咒：

卡拉们都有着天生的诅咒力量，在丧失生命的时候能诅咒杀死自己的一方。被诅咒之后不会立即死亡，但是身体健康状况会不断恶化直到最终变为废人死去。通常被捕获但没有被拿掉水晶的卡拉会被当作动物或者奴隶来使用。

◆生活的地方

由于水晶的关系经常被人盯上，因此不会出现在一般的人类社会中。在翔龙山的山脚处有卡拉的村落，大多数卡拉在那里生活着。卡拉女王的大诅咒、森林的结界以及卡拉的防卫部队都使人类不能靠近那个村落。




illustration: 今泉昭彦

RANCE WORLD
CHARACTER DESIGN 角色特性

◆等级

“等级”是这世界上的生物所具备的特性，包括人类与魔物，但是轮回之外者（神、恶魔）、不具魂的生物比如何蒙库鲁兹或是虫族、原本为人类者等是没有等级的。

这世界的等级概念类似一般角色扮演游戏中的等级概念，能力与技巧的强度会随着等级而增加。但对不同种族以及不同个体而言，提升一级的价值是不一样的，所需的经验也有所差异。

当储备有足够的经验值之后，必须进行等级提升的仪式才能够上升等级。经验值的提升除了通过战斗以外，也能通过特殊的食物以及恋爱等方式获取。随着等级的不断提升，所需的经验值会不断增加，拥有魂的生物的灵魂死后会被天使（或者恶魔）回收，高等级者的魂是如同宝石一般美丽而贵重的存在。而最后这些魂会成为创造神的力量（或被恶魔王掠夺），因此，等级提升的本质是魂的精炼工作。

◆等级提升

等级提升是一种神圣仪式，必须在等级屋或者通过等级神来进行，大多数情况下需要使用到水晶球，在水晶球里头可以看到准备提升等级者到目前为止的所有行为。

任何人都可以到等级屋进行升级，仪式一般是能够与等级神沟通的人类或者卡拉所进行。某些时常提升等级的冒险者（大多为名人或是实力者）则会有专属的等级神，可自行透过简单的方式呼唤等级神来为自己与队伍中的同伴们升级。等级神是被天使所发掘并请到天界工作的人类或是卡拉，属于第七级到第十三级的神。

◆等级下降

只要停止冒险回到日常生活且不进行训练，等级会降到约才能界限值的一半，若持续怠惰下去则会降到等级一。此外，一级神也能够瞬间将人的等级给降至最低。

◆才能界限值

“才能界限值”是由『兰斯Ⅲ』导入的设定，是角色等级提升所能达到的最大值，能力越强的人表示此人拥有较高的才能界限值。

任何人出生之后都具有才能成长的界限（魔王、兰斯例外），因此一般而言，才能界限值是无法改变的，所以即便再努力也无法无限制地变强。但实际情况却有例外：少数的等级神会为了自己的利益而打破规定，私下提升角色的才能界限。女性在与兰斯性交之后，才能界限值会提升。例如与兰斯最亲密的希露，才能界限由30级显著提升到了80级。

◆下面是大致的才能界限的分布：

10级前后：一般人的才能界限
20级左右：一个学年中能出一个的天才
30级以上：万中挑一的强者
40级以上：十万人中方有一人

但是游戏中出现多位才能限界超过上列数值的角色，具体的情况看A社解释了。

◆技能等级：

特定的人物会有其所擅长的技能，包括战斗、种族特性，与生活相关的技能等。这些技能会因强度而分为三个等级。

等级1
使用某种技能对于该角色来说是很普通的事情。百分之99的角色都拥有等级1的技能

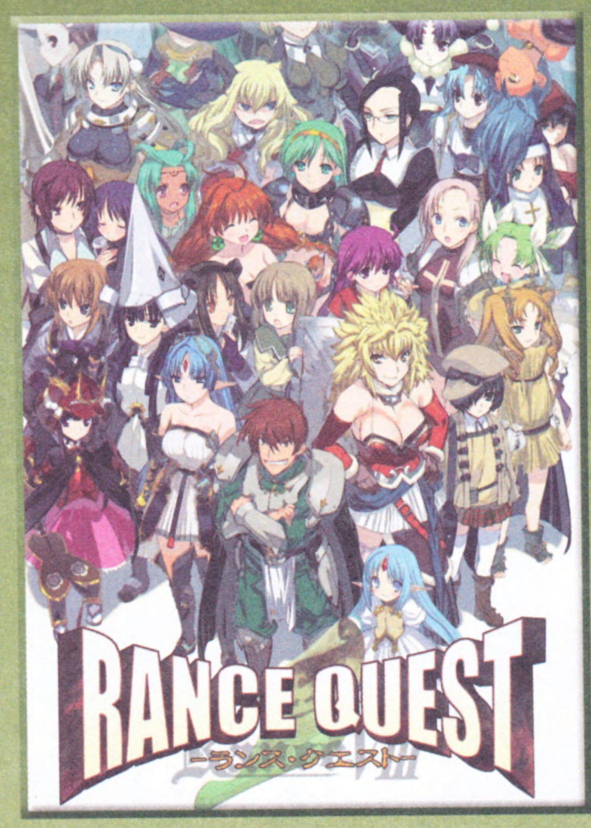
等级2
精通某种职业并能够使用必杀技的大师，或者是在某个技能上能被称为天才者

等级3
传说级的人。在该能力中被称为神或是能名留青史者

◆才能等级

“才能等级”是自『兰斯Ⅵ』登场的概念，使用拉丁字母进行标注。目前关于才能等级的资料较少，无具体说明。

目前已知8人的数据：
S等级：兰斯
A等级：志津香、玛莉亚、乌露泽、巴顿、甘地/加拉
B等级：希露、加奈美





勇者斗兰斯

Rance Quest

『RANCE QUEST』是兰斯系列的第八作，剧情的主线就是兰斯与女王各种意义上的"斗智斗勇"，穿插了与前作人物的互动与各种爆笑剧情，两人的爱情结晶莉赛特成了本作的超人气角色。战争最后以令人囧囧不已的方式收尾了，本该是床头打架床尾和的夫妻相声剧场，却因为旅行中重要伙伴的香消玉殒与最后意料不到的结局令人揪心不已，结尾处留有希望的再次出发应该是给下一作埋下了伏笔，可算非常值得一玩的一部作品。

系统方面，不同于前作的 SLG 模式，『RANCE QUEST』回归了固有的 RPG 模式，这也算是兰斯系列的本色了。此外还引进了如同网游中的转生系统的设定，兰斯受的诅咒使得诸位红颜因祸得福，可以增强基础能力。和『空轨』颇有相似之处的背景与任务模式还有让『勇者斗恶龙』哭笑不得的标题都可以看出制作者的用心，虽然还存在多周目有些无聊，前作重要角色大多酱油以及最后结局令人无奈等缺点，不过销量上还是很有看头，不愧是 A 社的主打产品呢……







RANCE QUEST STORY 剧情概要

JAPAN事了后，兰斯回了大陆，新收得奴隶二号幸子，并与损友铃女在科潘帝国到处作乐，顺便欺压良家妇女，完全忘记了自己的初衷——解除希露的冰封。本该继续肆意妄为的兰斯却因为对科潘下属们捕获的卡拉队长伊姬丝的“救命之恩”改变了一切，出于全天下美丽女子都要与本大爷啪啪啪的信念，兰斯远赴卡拉之森，在女王帕斯特尔举行仪式的时候侵犯了对方。苦主帕斯特尔很快找上了门，气愤不已的帕斯特尔对兰斯施加了最强大的诅咒，本以为只是身上闪了一下而无大碍的兰斯却惊讶地发现自己的超级兵器再起不能了，觉得人生再无意义的他决定上吊自杀，幸而被和他痴缠许久（…倒不如说是孽缘）的傲娇忍者见当加奈美所救，也升起了解除诅咒的雄心。

虽然诅咒很坑爹，但兰斯身边永远不缺美丽而强大的女子，于是兰斯率领着他的新部下们踏上了征程，分别前往利萨斯，赛斯和JAPAN，将前作中和他缘分不浅的女孩子们从本国抽调了出来，再次进行了冒险，并建立了兰斯城。未曾想到那一夜的糊涂账却珠胎暗结，使得帕斯特尔生下了可爱的女儿莉赛特。这个懂事的孩子虽然生下来就被母亲灌输兰斯邪恶论，不过在与父亲见面后还是被他的温柔打动，从此坚定不移地黏上了父亲，并时时为自己的父母和好做努力。

无奈兰斯和帕斯特尔似乎是天生的冤家对头，碰面就要争个你死我活，帕斯特尔甚至还动用了影响卡拉结界的神器，却最终被利用兰斯的库鲁库收走了。谢尔曼第三军趁结界松动之时入侵了卡拉之森，兰斯为了保卫他的女人们奋力战斗打退了入侵者，孰料咒术高手帕斯特尔却决定趁此良机将兰斯和第三军一网打尽，发出了大规模男人去死去死禁咒（…名字是杜撰的）。最后第三军仅女骑士一人脱出，而兰斯也因为已经中了最高等级的诅咒而得以幸免，并一跃成为万千卡拉少女心目中的偶像。

绝望的帕斯特尔决定在先祖面前上吊自杀（夫妻两个选择死的办法都一样……），却被她的曾祖母、祖母和母亲的灵魂阻挠，并借帕斯特尔的身体顺便以莉赛特为人质向兰斯发出最终挑战。无奈，道高一尺，魔高一丈，三战三败的她不但没有复仇成功，还赔了祖辈们的清白……故事的最后，兰斯要求帕斯特尔解除魔王的诅咒，却被告知诅咒过强难以解除，挚爱直到最后仍没有回复，遭受重大打击的兰斯只得用日以继夜的啪啪啪来麻醉自己，看不过眼的利萨斯女王利雅撒了一个善意的谎言，告知兰斯谢尔曼或有方法可以恢复希露，随即兰斯恢复了自信，决意向谢尔曼进军……

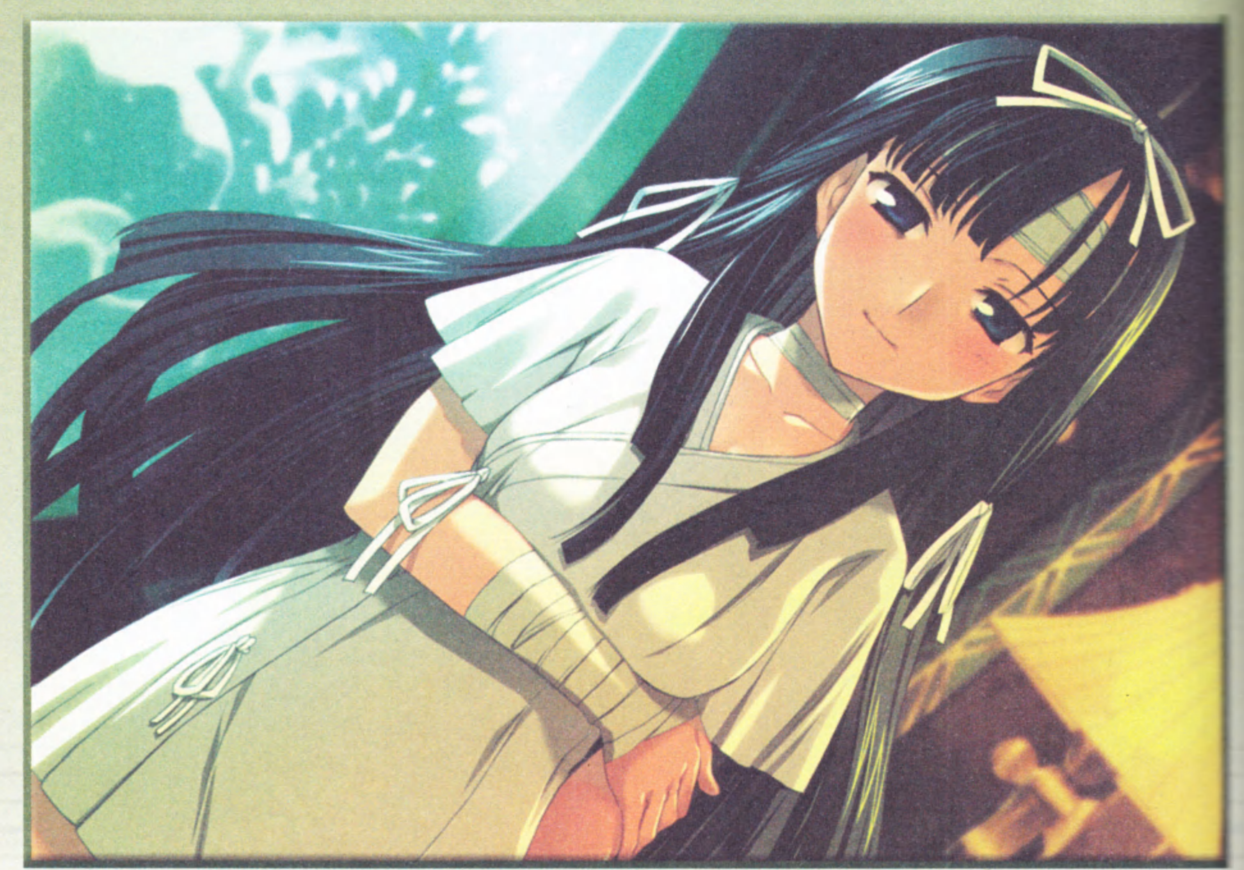




RANCE QUEST REINCARNATION 转生系统

有人认为这个系统很坑爹，有人却很喜欢。归根结底，是因为觉得辛辛苦苦练得很强的角色会因为兰斯同学的一次无节操行为导致一夜回到解放前，事实上不是这样的。转生系统的精髓在于能够让人物吸收特殊物品栏的道具，并且在1级时多获得两点技能点，经过多次转生后，虽然每级需要的经验都大幅上涨，不过效果还是大家所喜闻乐见的，你可以把有爱角色练到初期血量上涨2000，物攻物防魔攻上涨500，速度50，其他各类属性（冲击率之类的…）上涨100的高度，如果有时间有耐心的话，可以很轻松地培养出一支禽兽部队。

不过因为本作的练级惩罚较为明显，高等级在低等级地图所获经验极少，所以一般到50级已经可以证明你是一个练级狂了。另外由于兰斯大爷的狩猎范围是脸蛋上至29，下至15的美少女生物（…对他而言，年龄是浮云啊…），所以RANCE QUEST中的loli，老太婆，动物，男性以及小玉和女仆长都是不能享受转生待遇的，诸位切记……不过，这个系统真心不是在培育自己喜欢的神奇宝贝么 = =lll









RANCE QUEST PROP 道具

刷最好的装备，需要恒心，RP 和一点技巧，你还在为赤色死神手中的那把 A 级光属性的拜罗德眼红不已么？在可成长的 AA 级道具面前这也只是浮云罢了。刷道具最好是在多周目以后，基本上周目数越多，装备初始属性也就越好。不过其实还有一个小窍门，你的出战部队身上的装备越好，越有高机率刷出好的装备，也就是说只要你穿得金光闪闪，自然会有拜金装备涌过来。有人认为刷出未鉴定的好装备但是身边却没有钱又不高兴花大量技能点在鉴定这个技能上是一件很纠结的事情，实际上这个问题很好解决，不少关卡的最后是以绿色问号星星收尾的，在战斗过程中派上主力，在任务即将完成时换上利雅，梅丽姆和科潘三人让你名望，金钱翻倍，鉴定费也只是毛毛雨。至于宝箱不够多这个问题，当托玛托入队之后就不再是一个问题了……



RANCE QUEST CHARACTER 主力阵容推荐

有爱就会变强，话虽如此，每个职业都有不少萌力与杀伤力兼具的妹子（什么，男人？你要男人干嘛…基佬在何拉加之塔，谢谢…）。言归正传，一个个职业来吧：

战士



兰斯

身为故事的主角，自然少不了天老二我老大的兰斯大爷了。这代卡奥斯不在手的确挺可惜的，高攻击回数配合强力的兰斯斩造成的伤害殊为可观，只是在这作等级难练、转生即王道的世界中，兰斯的属性也就在一周目好看点，随着妹子们吸收饰品栏后基础扎实，成长迅速，二三周目兰斯就可以在兰斯城洗洗睡了……



上杉谦信

JJ 的最大优势在于 30 级就能转生，在这个后期练级难的大环境下，早 5 级转生的意义无需多言，而且生为剑战斗 LV2 的高手，拥有专属必杀技车悬剑，连续攻击造成的伤害绝对不会让你失望的。她上代就是人气之王，本代中排名也在前五位，一旦收得她后，我方整体实力迅速上了一个台阶，但这些都不是重点，重点是萌，是萌啊 !!! 大胃萌王的剧情与痴心都是我们使用她的首要原因。



上杉胜子

上杉吵架组合之一，能够在大群战士中脱颖而出的主要原因还是在于一旦她和 JJ，虎子一起出战时，加经验加 BUFF 又能回满血，实在是练级和杂兵战必不可少的两员萌将。



利兹娜

虽然收得时相对后期，但天然呆姐姐的实力可不如外表那样柔弱，魔法免疫的哈尼体质是很好啦，可你明明是个战士却具有魔法才能而无战士才能……乱舞是砍 BOSS 神招术，自身能力也殊为不俗，只是后日谈让人颇为伤感。





盾牌



基露蒂

超腹黑的亲卫队员，升级快，速度快，连击几率大，实用价值极高，学习技能需求低，除了性格外基本上可以说是很完美的一位MM了。只不过错误理解人言，否则就是一个很不错的糕点宗师了。

幸子

因为卡洛里亚的存在，幸子只能屈居第二了，自带回复圣痕，才能限界偏高，因为垃圾盾牌固定不可摘下降低了她的评价，建议走纯防御路线，软妹子什么的，最萌了，面包少年C是浮云。



卡洛里亚

最强盾牌，拥有硬质化这一神技，点满防御类技能后我方禽兽们可以安心输出了，虫使果然无论哪代都是主力呢。



阿姆兹

让织音怨念不已的破龙女，自带装备是AA级神器，配合各种怪物知识能够打出相当惊人的伤害，尤其是五周目最终BOSS成为哈尼皇帝时配合哈尼杀，打出的数字会让人暗爽不已的（…有人打出8000+），平时也很给力，鉴于1.6补丁即将增加大量剧情和CG，这位说不定会有更高的发展空间了。





忍者

铃女

本作怨念角色之一，前期可以走短剑 DPS 配合暗杀，后期灵体化后受到伤害大幅降低，可以做肉盾了，天字第一号损友已经成佛，只是笔者还是很希望她能回来……

库莱茵

个人将其用作逃跑专用，鉴于装备和人设，除了囧之外无话可说，剧情还是很有爱的，闻香识女人什么的……（兰斯是田伯光哦…）

见当加奈美

小傲娇这次也很给力，铃女猫灵化后能力大幅提升，只是和原主一起上场的加成效果会取消，这次成为了虽然可怜但也很可爱榜单上当之无愧的第一名，足见制作者用心良苦，嗯嗯，继续加油吧，红线之女～

魔法师

魔想志津香

我方最强的两个法师之一，转生剧情绝对让人囧爆，面对这份持续了多年的孽缘，小傲娇一如既往地无视之，忽视之。虽然这次剧情上打了酱油，可是魔法的威力却实在生猛。强力的火法啊，刷怪也好，战 BOSS 也罢。都离不开她的输出，最终人气排行榜第二可见其人气之高，嘛嘛，期待谢尔曼之乱的表现，你是逃不过红线的（笑）~

玛吉珂

去掉性格和志津香实力相当，不过魔法类型则是雷系。眼镜王女没有了眼镜就好像换了一个人一般（形象），不愧是赛斯国最年轻的天王啊。

上杉虎子

评价和胜子相似，只不过作为魔法师而言，熊子，嗯……

治疗

库鲁库

本作黑幕最多的腹黑女一名，因为有爱丽丝的加护甚至可以当成肉盾用，投掷对人形怪物，净化对丧尸类还是很有一点输出的，本职是修女，总觉得她加血要比赛尔给力一些，无论剧情比重还是真实实力都非常强力，可堪一用…

平民

科潘 & 利雅

神签女和利萨斯王女的专有特技还是很值得一用的，尤其是在收利兹娜的这一关当中，另外过关时她们在队伍可以加钱加声望。

弓箭手



伊姬丝

卡拉队长虽然可以魔武双修，但笔者建议最好还是专修弓术，一齐射击相当给力。



乌鲁泽

唉唉…最喜欢的轮椅女这次酱油得比志津香还要彻底，选择路线有两种，一者是军师辅助配合一齐射击，另一种是弓连射配合一齐射击，期待新补丁带来的新剧情。



破而后立——兰斯

根据本作来看，其实用“萎而后立”来形容主角兰斯说不定更适合，按照本能行动的人到底还是会吃亏啊。『战国兰斯』时兰斯在冰封的希露面前的喃喃自语和王子般的一吻感动了无数人，本以为这作的他会好好练剑，重新做人，赴卡拉之森找到解冻的方法，结果由于科潘崛起速度极快，在其庇护之下，兰斯过上了令人羡慕的被包养（伪）生活，越活越猥琐的大吉君，和愈长愈显得年轻的女帝，还真是形成了鲜明的对比呢。闲暇时去欺负良家妇女，无聊时去吉斯公会接个任务，走在路上收个奴隶二号，活得潇潇洒洒。只是，这样的生活并没有持续很久，命中注定兰斯将有一次桃花劫，显然他逃不过。在救了卡拉队长伊姬丝后，这小子对这个美丽的种族产生了浓厚的兴趣，一个国色天香的卡拉女王对一个鬼畜勇者的吸引力实在太大，他不可能不去犯错误。于是兰斯又一次破坏了仪式，又一次强上了良家妇女，云收雨歇，本以为可以华丽走人的他却没想到，自己这次撞上铁板了……

恨一个人，不一定要他死，却可以令他生不如死，帕斯特尔深明其中三味，在掌握绝对主动的情况下封印了兰斯的超级兵器。有些人被去势后可以写出『史记』，有些人没被去势也可以编纂出『资治通鉴』，但兰斯同学被伪去势后想到的只有死。就在这个祸害即将消失于人间时，本代荣登天井之主的见当加奈美华丽地救下了自己的老公，在“让我死吧 !!!”和“不许死 ~~”的推搡中，兰斯好歹冷静了下来，反正对兰斯来说，生活就像强奸，反抗不了就逆推上位，反正也就这样了，还不如另辟蹊径找到可以啪啪啪的对象，于是强大又美丽的生物们就遭了殃，只因为现时等级高就被这个煞神给盯上了。在各种阴差阳错和矛盾误会下，新兰斯组成立了，带领着极 M 盾女，母狮子，三无祭祀和酱油魔法师，踏上了推倒各式美女，





顺便解除诅咒的脑残旅程，并且在本作中，兰斯还拥有了自己的据点，这是不是预示着大兰斯帝国的成立呢？

每一个成功的男人背后都有一个悲剧垫背，好人巴特从什么时候开始就变成送妹子的了？从他遇见兰斯开始，听说后宫之命是可以吸收的，难怪这个可怜的独臂大侠现在万年居住在雷霆崖上……酒后的男人之间的劝慰实在是令人热血沸腾，心潮澎湃啊，什么叫作在伤口上撒盐，什么叫作在大腿上磨刀子！有的时候，陈述事实比用语言艺术更能深深地打击一个人，不过，你能从玄武城生还就已经是个生命的奇迹了，大不了以后找个丑点的女伴，这样就不会遭罪了。母狮子的好姐妹不错，卸妆和化妆差不多，下次让她介绍给你。

对兰斯来说，美女可以推，可以言周孝文，可以亵玩，就是不可以肆意杀害，所以兰斯和科潘的部下们始终不怎么对付，这份潜藏在他鬼畜外在下的坚持，是他打动许多女孩子的关键所在。对一个外刚内柔的男人婆，只需要一句你很漂亮；对一个垂头丧气的傲娇，只需要一句你很重要；对在乎自己年龄的童颜，只需要一句“在我的心目中你是永远的 20 岁…”；对命不久矣的损友，只需要一场最后的疯狂；对真心爱自己并因此受伤的人，只需要一句不许走；对冰封许久的挚爱，眉目中流露出的淡淡感伤和追忆就是一切。兰斯虽不会用绵绵情话来攻略女孩子，可他霸气的行为，绝对的自信，小孩子般的纯真和淡淡的温柔，还是让他有了许多牢不可破的羁绊与为数不少的对他死心塌地的红颜。许多人一开始很讨厌他，最后还是会被他打动就是这个原因，在尔虞我诈的世界中，有一个忠于本心的男子，从某种意义而言还真是难能可贵，虽然也会造不少孽就是了。不过封印状态下的他，还是很有好处的，当年的女妖曾经把兰斯几乎榨成人干，这次却被兰斯打击得一点自信都没了，不过，说到底这也只是一场空虚的胜利罢了……

由于前作人物大量涌入，导致诸多人气角色相聚一堂，争奇斗艳，别的不说，光王室贵胄就有不少，兰斯军团终于初具雏形了。古有玄德公三顾茅庐，请出争议颇多的诸葛孔明，今有兰斯哥数访诸国，拉出一票环肥燕瘦的后宫，这就是差距！『RANCE QUEST』之所以被评论为纯爱之作，就是因为它的温馨场景过多。远赴 JAPAN，与上杉谦信相聚的一刻，很少有玩家会不为悠扬的音乐所打动；而帅气 JJ 含羞的表情和脸上的热度，甚至能将大雪纷飞的八甲田山也融化。身染风寒的玛吉珂，在抱怨自己笨蛋老爹的同时，也是翘首期盼着兰斯











的到来，病美人别样的风情，让人对其眼镜娘的形象大为改观。利萨斯城中的利雅，也只有在见到她达令那一刻，才会切换到兰斯模式，大发娇嗔，三人行的剧情相当爆笑，不过也从侧面反映了女王与影宰相之间的感情。盗走了香香，迎来了乌鲁泽，加奈美又时时在吐槽，兰斯的周围，环绕着许多真心喜欢他，关心他的女子们，在笑点满载的日常冒险中，形形色色的过去的战友又纷纷入队，即便在任务中听到的有关女忍寿命的不安，也被我们暂时压下，继续这次冒险篇章。

一直在你身边的人，往往是你最容易忽视的，“不要在失去后才知道珍惜”，逝去的信长的话语如同魔咒一般，再一次地降临到了兰斯的身上。从 JAPAN 开始就和他打成一片亲密无间的损友铃女，那个床技高明，手段高超，性格讨喜，有着奇怪口癖，说不定是这个世界上最了解兰斯的女孩，就这么永远地离开了……虽然在前作中就显示了死亡 FLAG，没想到 A 社还是揪着这点不放。无论如何选择，铃女的死终究是命中注定。毒药的侵蚀终于使她不堪忍受，有着极强抗药性的她即便治疗也是收效甚微的吧。仍然是一副轻松的姿态，仿佛说的不是自己的事一般，铃女淡淡地说出了自己即将在今晚过身的事实。兰斯的咆哮也难改她的命运——她的存在，活过的证明，以及和兰斯一起的回忆又怎能轻易抹除？悲伤的眼泪，又怎么能挽回她的生命？猫状的灵魂形态，也是她对兰斯最后的一丝眷恋，诉说着自己能陪他走的路已经到了终点，“感谢你，真是愉快的一生呢”，短短数字的信笺，不变的是她的口癖，以及留下的惆怅。

而直到最后，兰斯一生的挚爱仍然冰封未解，回想到游戏过程中兰斯对希露的回忆和在冰前的表白，怎能不令人感伤。魔王之力未解，最好的损友又离开了人世，双重打击下，兰斯变得自暴自弃起来，日以继夜地麻醉自己，想要靠放纵来暂时遗忘对希露的思念。尽管有利雅善意的谎言给了兰斯一个新的目标好让他振作起来，我们也只能期待下一作能够怨念少一些，氛围轻松一点吧。



兰斯世界的主要作品

Rance Series

◆正传：

1 寻找小光 AVG
2 反逆的少女们（有复刻）RPG
3 利萨斯陷落 RPG
4 教团的遗产 RPG
4.1 拯救药厂 RPG
4.2 天使组 RPG
5D 孤单的女孩子 RPG
6 赛斯崩坏 RPG
7 战国兰斯 SLG
8 RANCE QUEST RPG

◆外传：

鬼畜王兰斯（SLG）、巴顿王子为主角的揍揍卷卷塔和伪揍揍卷卷塔以及三匹斩

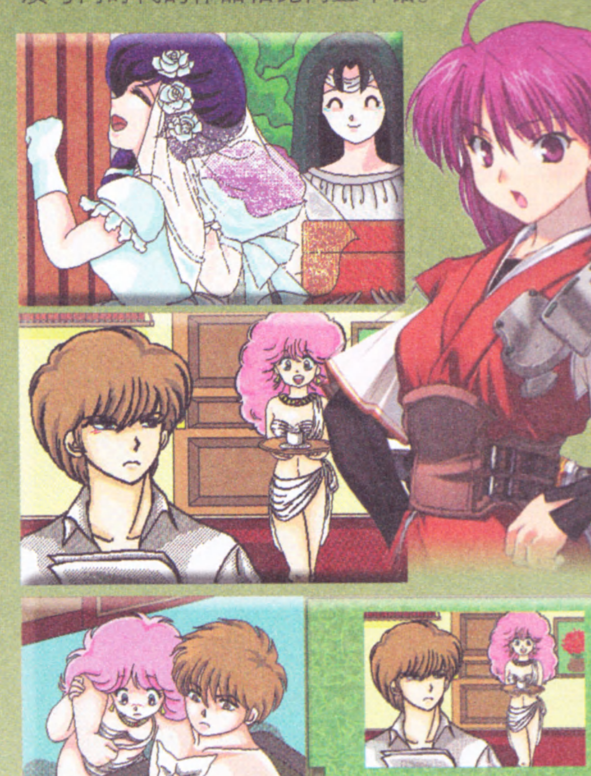


RANCE QUEST INTRODUCTION 各代简要介绍

1 代 寻找小光 (1989.8.15.)

主人公兰斯和希露初次登场，主要讲述了接受吉斯公会任务的兰斯寻找小光的故事。兰斯识破了诸多少女失踪乃至死亡的幕后主使者（即利萨斯的公主利雅），在夺去了她的初夜后使得对方迷恋上了他，从此过上了逃婚生涯。

本代中与兰斯有红线之缘的不幸忍者见当加奈美与影宰相玛丽斯登场，是个小品作，画质与同时代的作品相比尚且不错。



◆重要角色

见当加奈美：已知的最后一位和兰斯有红线之缘的女子，不幸的女忍者。年幼时前往大陆求学，但和朋友走散，被利雅捡到后侍奉于她，从此被风魔视为逃忍，只听从利雅一人的命令，是女王直属的忍者（此点有待商榷，笔者觉得她不太可能不听玛丽斯的话的），主要负责谍报和暗杀作业。

自 1 代开始，她就和兰斯有了剪不断的孽缘，在 1 代中阻扰兰斯时被他活捉，并用三个手指搞定了她；2 代和利雅、玛丽斯一起给兰斯送装备；3 代终于委身于兰斯了，还被许多怪物给 H 了；4 代奉女王命令前去找兰斯，不过另有密令：暗杀希露，只是被兰斯说服后放弃了；6 代奉女王令找兰斯却被赛斯守备抓住入狱，兰斯救出了她之后各种抗争，结果还是被各种羞耻 PLAY；7 代回归祖国，见证了自己实力在本国有多么弱小后自暴自弃，却被兰斯的一席话打动，从此真正意义上爱上了他。

过去加奈美是位无论任务多么困难都会泰然自若的女忍者，不过随着年龄增长，开始憧憬起普通女孩子的生活了。至于她的实力，只看才能限界的话是十万人之才，犬饲认为她多加努力的话会达到中忍的程度，不过按照设定，她在忍者中处于比较低端的阶层，曾被戏言比较实力的话是铃女 > 犬饲 > 半藏

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> 加奈美。

攻击力弱小，回避力极高，配合首切还是有不错的威力的，『战国兰斯』完结后，该武器被人偷走后她的反应很大，看来和兰斯有共同回忆的武器果然在她心目中占有重要的位置。8代中和兰斯相处融洽，虽然偶有口不对心，但在帕斯特尔的扩散咒下不攻而破，最后继承了铃女的遗志，继续守护与陪伴在兰斯身边。

◆技能：忍术 LV1



2代 反逆的少女们（1990.5.15.）



兰斯从吉斯公会接受了关于卡斯托姆镇的坍塌事件的调查任务，并在解决事件的过程中结识了在日后与其孽缘不浅的四魔女（魔想志津香，玛利亚，美露，艾蕾诺亚）以及性豪女战士美莉。在顺利地解决事件后，发现一切只不过是四魔女的老师拉吉西斯的阴谋，在魔想志津香与玛利亚的帮助下，兰斯击败了这个罪魁祸首。本代中与兰斯有着红线之缘并在历代人气居高不下的魔想志津香，兰斯世界最伟大的科学家和研究者玛利亚和被兰斯毁了一生的倒霉恶魔菲利斯出场，并在日后兰斯的冒险中起到了至关紧要的作用。故事末期，利雅公主一行三人远赴卡斯托姆，为兰斯送去装备，埋下了三代的伏笔。因为本作有复刻版，而且画面相当不错，剧情也相对短小，比较推荐一玩。



◆重要角色

魔想志津香：在赛斯崩坏中还是只有56级的小恶娇因为大树下的那次合体之缘，才能界限飙升了5级，超越了一堆高手，不过和乌鲁泽、希露相比就有所不及了。身为四魔女之首，这位的精神力可是很恐怖的，是四姐妹里唯一依靠自己的力量征服菲力戒指的。只是在举行回到过去的仪式时被她命中的魔星破坏，自己也失身于他，从此孽缘不断，是已知的又一位红线之缘的拥有者。玩过二代的玩家都对她强力的白色破坏光线连发印象深刻吧，实力方面相当不错，在所有魔法师中也是有数的高手。志津香的剧情类似于超级马里奥中的公主，重复着被抓，被兰斯救出或被正义放出的过程，而结局也往往是付报酬／感恩／真情流露后被气个半死的幸福三选一。在三代中妖术魔人阿雷赛尔对她一见钟情，约好打完这仗就和她回

老家结婚，结果他做到了……(兰斯用志津香的裸体晃晕了这个杯具，然后就用卡奥斯宰了他)，4 代被休伯特下令给放了，6 代被兰斯救了后一吻变一发，七代打了个酱油，八代继续酱油中，不过对兰斯的防御力直线上升，肘击、粘着地面、魔法攻击，为了提高自己的基础能力甚至将兰斯固定后直接抽取他的精液喝下。人气一直很高，本代仅次于莉赛特，排名第二。



◆**技能：魔法 LV2**













3 代 利萨斯陷落 (1991.11.15)



被魔人蛊惑的谢尔曼王子巴顿率领谢尔曼第三军势如破竹地攻入了利萨斯，临危之际，利雅让加奈美前去请兰斯拯救几近灭国的利萨斯，而主人公依靠自己不俗的能力以及强大的伙伴，顺利地击败了谢尔曼入侵者，却发现魔人帮助巴顿入侵的目的只是为了复活 3 代魔王姬尔。在祭出了魔剑卡奥斯之后，兰斯杀死了最强人类托马，击退人类最强女米涅芭，杀死妖术魔人阿雷塞尔，地龙魔人诺斯，击退并猥亵萨特拉，最后更是打败了只余百分之一力量的姬尔，自己也被殊死一搏的三代魔王拖入了异次元裂缝。

本代是制作成熟，场面恢宏的 RPG，诸多人气角色一一登场，谢尔曼方面有兰斯一生的基友巴顿王子以及他的女友黑发卡拉汉蒂，巴顿教父般的存在托马，野心勃勃的米涅芭。利萨斯方面主要有赤色死神林克，亲卫队长蕾拉以及总大将巴雷斯，这作出现的魔人成了兰斯在后几作的主要敌人，而卡奥斯的出现则是击退甚至击杀他们的关键所在。3 代算是中型 RPG 了，推荐有时间又不甚在乎画面的人一玩。

◆重要角色

利克 / 林克：利萨斯的赤色死神，是那个南方国度最强的人，身为台柱子必然有过人之处，这位的骁勇和不要命在系列作品中有很多证明，尤其是在 3 代中做出的一件事让笔者对他的本职是狂战士产生了深深的怀疑：『鬼畜王兰斯』中萨特拉的那个傀儡西撒，两米多高拿着两米五的大剑，像个重型碉堡一样，但是这位死神同学居然只扛了一根大木头“嗷喔喔”的一声就把那个大家伙的肚子开了个洞并撞得他动弹不得。利克脱下了面具意外地是个美少年，深得亲卫队长蕾拉爱慕，『鬼畜王兰斯』中和她交往后改掉了有面具是龙没面具是虫的毛病。不过他真心爱慕的人是影宰相玛丽斯，虽然不得回应就是了。在 8 代中打了次酱油，不过实力堪称恐怖，在 8 代男性排行榜上排名第二可见其人气之高。

◆技能：剑战斗 LV2



巴顿：筋肉王子，现在是巴顿联合的领导，过去因为是庶出的皇子所以不太讨父王的喜爱。3 代时率领第三军想要凭借军功上位，只是太过急躁，不听汉蒂劝告，被兰斯打败，失去了自己的继承权，敬重的托马也因此战死，他只好带领忠于他的部下寻找机会，以图后举。

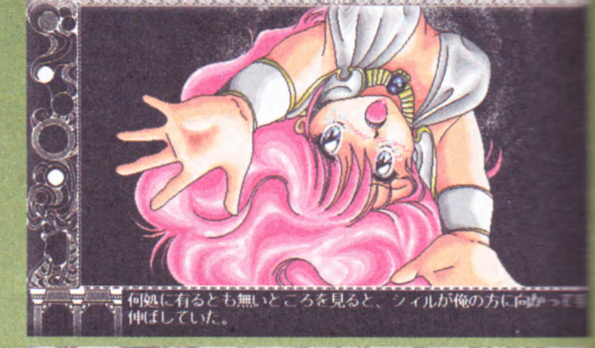
武艺方面因为从小就被人类最强和卡拉最强训练，所以各方面的技能都很不错，当然得意技还是格斗，在谢尔曼下层享有不错的人望，『鬼畜王兰斯』中表露身份后轻而易举地连下了两城。梦想是成为谢尔曼的皇帝，取回自己失去的一切。他与休伯特，阿里斯托雷斯是童年好友，只是后者因为希拉公主的原因选择留在谢尔曼，按『鬼畜王兰斯』看估计要兵戎相见了。和汉蒂之所以相识是因为黑发卡拉是他母亲的闺蜜，当然现在发展成了令人羡慕的情侣。虽然老是被这个损友调侃，不过两人感情深厚，羁绊牢固。6 代是我军第一血牛，相当佩服休伯特，利克 / 林克和劳力士，将他们誉为南北齐名的三位剑士，出场虽不多，但占有很重要的地位，在 9 代中可能荣升为男二号，让人期待。

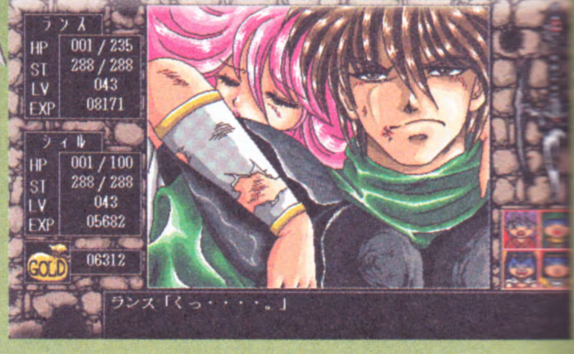
◆技能：格斗 LV2，剑战斗 LV1，盾防御 LV1

汉蒂：黑发的卡拉，虽然这位的才能界限在大陆上仅次于兰斯和美树，不过汉蒂姐姐花了 700 多年才升到了 127 级，只能算是中规中矩，实力上比起大多数的年轻魔人（雷伊，赛泽露姐妹）或者魔人之耻（加鲁迪亚，巴勃拉）要强了太多，但是如果撞上魔人中的四天王和实力派的话，估计也奈何不了他们了。兰斯 3 中对诺斯一战就可看出汉蒂姐姐距离魔人中的超一流还是有很大差距的。

她是大陆上的三个魔法 LV3 之一，和另两位一样也是个放高级魔法像放烟花一样的主，是巴顿的奶娘、姐姐、恋人、损友、保护者、老师，以后很有可能是孩子他妈，谢尔曼王后，恶魔的新贵啥的。一旦成为天使或者恶魔，这位的实力估计又会上一个台阶。

◆技能：魔法 LV3，剑战斗 LV1





蕾拉：24 岁的利萨斯第一女骑士，同时也是该国剑术的次强者，以华丽的西洋剑技闻名于世，在战兰中也只是略逊于上杉谦信。性格上相当不错，在亲卫队中有着不错的声誉，只是一旦喝了酒就会……

『鬼畜王兰斯』中她为了部下曾委身于兰斯，和兰斯的几次激情戏基本都是酒后乱性。对男女之事相当开明，认为和比自己强的男人啪啪啪也没什么了不起，经验包括 16 岁时和师父，某次荒野决斗后和一位强大的武士以及和兰斯的数次，不过现在爱上了利萨斯的赤色死神，因此在这方面貌似保守了不少。

不知道制作者是不是和她有仇，曾经好几次几乎要了她的命，最出名的就是曾在 3 代被妖术魔人魅惑得几乎自渎到死。在非正史中甚至有两次死亡经历，包括鬼兰中怀了信长的孩子在天守阁的大火中死去，以及在战兰中被凌辱致死。现在和利克 / 林克交往顺利，玛利亚曾经在城下看到他们两人逛街，这也是鬼兰开头事件当中的名场面了。8 代中很不幸没有出场，疑似地位被基露蒂替代。

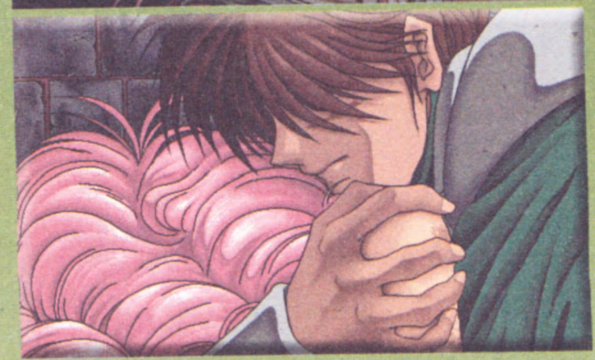
◆技能：剑战斗 LV1，盾防御 LV1

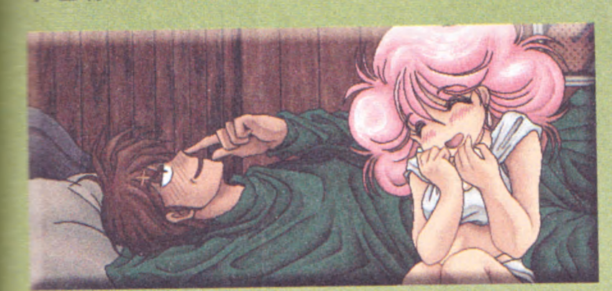


4 代 教团的遗产 (1993.12.11)

虽然被姬尔带到了异次元裂缝，不过在复国的过程中，兰斯曾经冒犯过光明神的肖像，所以被神丢到了斗神都市。在全知全能的玛丽斯大人的占卜下，即位为利萨斯女王的利雅派出了兰斯探索队，与新女王希拉即位并改国体为帝国的谢尔曼探索队不期而遇。双方斗智斗勇，阴谋家和野心家都死在了他们自身的欲望之下，兰斯破坏了斗神，又一次拯救了这片大陆。本作是相当有意义的一作，斗神、斗将理念在本作初次引入，改变了格局的两国的初次交锋以利萨斯全身而退，谢尔曼伤亡惨重而完结。本代中，巴顿的发小和挚友休伯特以及汉蒂的生涯之友魔铁匠弗里卡登场，在故事最后前往巴顿隐居的小屋筹划为其复国。雅典娜二号、梅丽姆、萨娜吉亚陆续出场，对以后的故事也有一定影响。







◆重要角色

休伯特：前人类最强托马的儿子，被巴顿誉为南与北三大剑士之一，不过这段评价有为发小抬高身价的嫌疑，因为这位虽然剑技高超，却也不是等级二。当然他触类旁通，在其他武术领域也有着不少心得，比如弓术什么的。武器很拉风，是父亲送给他的礼物，强大的妖刀不知火。他是巴顿最亲密的战友和最铁的兄弟，一心想要帮助他的挚友登上皇帝宝座，红发的重骑士颇有侠义之风，释放了很可能遭受凌辱的志津香。他在对斗神一战没立下什么大战果，仓皇出逃后撞见了最强的斗将迪奥，就在所有人都认为凶多吉少时，休伯特当机立断把不知火抛给了汉蒂姐姐，最强卡拉装备以后整体实力完全超越迪奥并击败了它。

休伯特在『鬼畜王兰斯』中非常弱，但把妹能力不错，下毒女忍芙蕾雅就在他的队伍中。



◆技能：剑战斗 LV1，弓术 LV1



5D 孤单的女孩子 (2002.10.25.)

讲述了误入玄武城的兰斯一行脱逃的故事，相当短的一部作品，快的话 2 小时左右就能通关。游戏系统相当坑爹，所有指令通过骰子进行……不过塑造了傻大姐利兹娜和神签女科潘这两名人气角色。

◆重要角色

利兹娜：出身赛斯中层家庭，曾经是个不谙世事的的大小姐，现在则是不谙世事的傻大姐。13 的时候进入学校学习，因为成绩优秀担任过学生会长，对甘地 / 加持十分照顾，时至今日仍然称呼他为王子。毕业测验时，被传送至玄武城，过了 32 年生不如死的日子，直到遇见了迷你哈尼景胜后，内心创伤才慢慢恢复，并从它那里学到了刀法。在 5D 时被兰斯救出，后来利兹娜爱上了兰斯，曾要求替代希露跟随他，甚至当奴隶都没问题，不过兰斯还是选择了希露。她是个天然呆到了令人发指地步的女子，几乎是人说的她都信，曾经被人邀请去打外星人，遇见兰斯时脱口而出“长的和兰斯一样的外星人”……她苦恼于自己的淫乱体质，崩坏中兰斯让玛利亚打造了超级兵器的钢普拉给她，7 代时则是靠帕帕利亚的药来压制。由于获得了哈尼王馈赠的体质，完全魔免，实力上的话魔法平平武艺不错，是唯一不能在樱花大会上和兰斯有结果的女子。8 代中人气依旧很高，不过在后日谈中被确认成为谁都不信任的魔人，前景堪忧……



◆技能：魔法 LV1，护身术 Lv1

科潘：兰斯世界第一大富婆，现多特商会会长兼科潘帝国的女帝，5D 时以“吾”自称，崩坏中则是“咱”，有着葡萄牙口音的童颜美少女，真实年龄已经 29 岁了。自由都市出身的签女，年少时用神签为自己将来的运势进行了禁忌的占卜，得到的结果为"凶"，由于不愿承认，将此签改为了“大吉”。为了命中注定的男人，她来到了利萨斯认识了好人巴特，虽然神签对巴特的运势测出为"大吉"，但此签乃是她小时候改的那张“大凶”，真正的“大吉”是兰斯，于是离开了巴特跟随了他，为了得到兰斯的心，更是献上初夜，其后许以重金，不过感到还是无法独占兰斯后选择默默离去。

崩坏后，自卑感爆发的科潘经过兰斯的宽慰恢复了自信，更是会给他留下过夜费。曾说要买下兰斯，对兰斯玩笑般说出的一亿 G 很较真，想要努力赚钱后买下他的一生。科潘的财运和商业才能很强，在崩坏中低价买进了和赛斯相关的股份，大赚了一笔，之后买下了自由都市中的几座，建立了科潘帝国。实力方面有着随机伤害的神签，所以清兵能力不错，但在赛斯崩坏后期会因脚受伤而离队。『战国兰斯』中虽无登场，但会派雇佣军前来为兰斯打天下。科潘也是个好女孩，在 8 代中度过了自己的 30 岁生日，同时收获了自己最想要的生日礼物。

◆技能：神签



6 赛斯崩坏 (2004.8.27)

经历了玄武城的风云，我们的兰斯大人又一次面临了勒紧裤腰带的日子，只好和温柔可爱的希露再一次踏上了冒险的旅程。主角就是要经历磨难才会成长，否则在不久的将来也不会领导全人类打败奇布里斯克了。冒险的地点是赛斯而不是利萨斯，由于赛斯是个重魔轻武的国家，导致兰斯龙遇浅滩被虾戏，交个任务也会被关到地牢去，不过这也算是为兰斯新一轮的后宫扩张计划埋下伏笔了。地牢的奋战日子不是白给的，兰斯大人认识了日后对他影响深重的两个基友 --- 斧头男（伪肉盾）洛基以及试炼男（小白脸）阿威尔特，在历经辛苦后终于从地牢中脱逃。而阿威尔特也看出了隐藏在兰斯强大实力下的好色本心，便投其所好以冰炎的美女们作为诱饵，想要吸收兰斯入队。出于对被下狱的怨恨和对美女的追求，兰斯顺利地来到了组织里，对当时仍然是弱气美少女的乌鲁泽如见天人。组织的目的是协调二级市民和魔法师们的矛盾，不过精英凋敝，处境虽不说是岌岌可危，但也确实江河日下。不过因为主角的原因，使得一切发生了本质的改变，虽然刚加入团队时遭人怀疑，更有着怨念颇深的骑士 MM 的阻碍，兰斯还是顺利地成为了组织中的中坚力量有了立足之处，更是带着性格迥异的部下们——无间道女忍者、斧头男、言周孝文的老师、弯刀男、废柴医生、脑残弓箭手、迷糊锤子女再次展开了冒险。

这一代兰斯虽然也干了不少缺德事，但最令人发指的就是夜袭乌鲁泽强推弱气 MM 了吧，事后乌鲁泽的那段内心独白让人心酸。出于组织的未来考虑，轮椅女打落牙齿和血吞，默默承受了一切，肆无忌惮的兰斯更是以此为契机，完全掌握了组织的权力。随着希露、志津香、玛利亚、加奈美、巴顿等重要角色的归队，兰斯组的实力也与日俱增，兰斯的洗白计划也如火如荼地开展着，其中最为重要的就是组织附近的孤儿院了，虽然兰斯一般情况下不怎么招美女待见，可是在小孩子当中的人气颇高，在绑匪任务和捣毁雏妓集团之后更是深深打动了其中一名小女孩，甚至在撞见兰斯和老师 OOXX 后执意献身，不过兰斯因为不是 loli 控拒绝了对方。在孤儿院中，兰斯是当之无愧的英雄，拯救妇孺，立下战功无数，从魔族手中守护孤儿院，温柔地对待孩子们，也和孩子们一起品尝喷火咖喱，这些互动再一次证明了兰斯是个大孩子，虽然偶有欺负人和恶作剧的行为，但是本意只是孩子般的任性，这也在无形中提高了他的个人地位。这片场所，算是兰斯的修心地，除了和院长老师的你情我愿的行





人伦之事，再没有半点污秽的存在。

在反抗组织期间，兰斯除了某些情况下的精虫上脑外似乎收敛了许多，对乌鲁泽也不是一味只重身体，期间甚至为她进行了复健，虽然因为医生爷爷的出现而迅速逃走，可是这种不经意的关心也是兰斯能打动女孩子的关键。和乌鲁泽在一起时，虽然 OOXX 行为是必不可少的，可是天生的自信和强势也和乌鲁泽原有的性格产生了共鸣，后期帅气而强势的乌鲁泽的华丽出场，有八成的原因是医生爷爷的牺牲和遗愿，可也有两成是兰斯的感染。在轮椅女恢复之后，和兰斯仍有两次亲密接触，第一次是被阿威尔特所害暂且不论，第二次名义上是对兰斯的感谢，可是依照那时的情况，真的只是恩怨分明吗？乌鲁泽是一个理性远胜感性的人，为了国家她可以压抑自己的感情，但难保她的心中对兰斯没有一丝爱意，所以乌鲁泽在 7 代出场时笔者还很期待两者的互动，结果最温馨的烟火之后，信赖就已经是他们的终点，实在令人扼腕。目前看来，乌鲁泽对兰斯的情谊是朋友加感激的层面多于爱情，兰斯想要完全攻略她，所要花费的精力不亚于将志津香再次推倒，也印证了开场印象有多差，后期要付出更多的真理。

本作中兰斯的纯爱还是不少的，在神签女科潘的自卑意识达到极致后声泪俱下时的悉心安慰，在玛利亚对王立博物馆的某块矿石深感兴趣下的脑残献宝，对魔想志津香献出全部身家的举动的推辞与付之一 H，在哈尼举办的爱情联谊大会上和诸位女孩的牵手迈进，对利兹娜的伤心欲绝的不离不弃，当然还有后期与女主角玛吉珂共进便当的旖旎气氛以及最后和希露踏上旅程时的纯真。除此以外，和巴顿的英雄惺惺相惜以及和甘地 / 加持之间奇妙的翁婿情谊也是令人或捧腹或扶额的。和王女玛吉珂的互动也类似欢喜冤家的经典剧情，只是这么糟糕的二次相遇居然能发展到非你不嫁，玛吉珂真是个 M 呀。中国式的生米煮成熟饭剧情后的态度转变真是让人大跌眼镜，相信王女那时一定在仰天长叹遇人不淑，交友不慎……

说完纯爱的说鬼畜的吧，兰斯在本作干的缺德事也不少，对大小姐和血腥天使的事算是她们咎由自取暂且不论，对赛尔和利兹娜的欺骗，对维琪塔和娜姬的霸王硬上弓，对女骑士的羞耻 PLAY，对关系那么要好的神乐的 SM，以及边救美女边上美女的第七章，就是因为这样，才会在本作中被自己上和被冻超级兵器吧……

本作的最后，兰斯打败赛泽露、吉克、卡米拉三大魔人，斩杀阿威尔特，拯救了整个赛斯成为了英雄，却在与王女结婚当日选择和希露闪人，这还真是出人意料又在情理之中呢。

◆重要角色

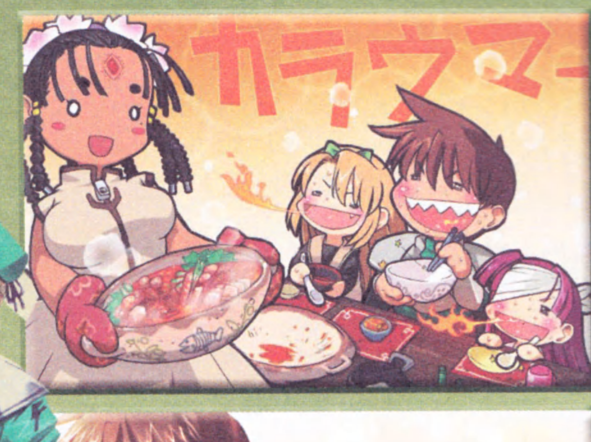
乌鲁泽：其实乌鲁泽姐姐的上限也是被兰斯带上去的，希露那么多年升了 50 级，考虑到乌鲁泽的天份，估计被兰斯带了至少十五级吧，实在是恐怖的成长。她崩坏中的初始等级就高达 45 级，到了战兰更是提升到了 50 级。乌鲁泽是个全才，各方面都有所涉猎，只是限于技能等级，实际发挥出的威力并不如几大杀器那么强。不过弩这件兵器本就是草根们以下克上的利器，中世纪时由于它强大的杀伤力和简易的操作，被贵族所忌，倒也与乌鲁泽身为一名反抗组织领袖的身份契合。相较其军事才华，双手皆宜的攻击手段使她成了一名远近皆可的战神。战兰中的大军团作战和单兵突击都很给力，是人类中少有的女性高等级物理战斗能力者，如果玛利亚有心帮她改造兵器的话，估计会变得更强。在最新作卡拉之森的冒险中酱油得厉害，但在几无剧情的前提下仍然在人气排行中占据了第十一位。

◆技能：

弩术 LV1

剑战斗 LV1













7 战国兰斯(2006.12.15 .)

在赛斯玩了一把惊天大逃亡后，兰斯和希露来到了据说有着 JAPAN 第一美女的尾张，一路上磕磕碰碰，和希露玩玩夫妻 PLAY，和心之友卡奥斯吵吵架，在牛车翻时不知道把某女富豪甩到哪里去了。然后徒步出发，走走停停，居然奇迹般地没饿死。而且根据希露的只言片语，貌似即使是在这样有上顿没下顿的旅程中，兰斯同学还是精力充沛，和不少美丽村姑一起穿越地狱直达天堂，尽显鬼畜本色。此后，兰斯一行在团子屋遇见了信长和香香，开始了长达一年的 JAPAN 之旅。期间，兰斯让我们看见了一个坏孩子纯真的一面以及逐渐成长为有背负的男人的过程——痛失真爱希露，和上杉 JJ 的青涩初恋，以本色回应五十六的付出，和兰成为欢喜冤家以及杀个猴子打个魔王。这一年的风风雨雨，使得这位玩世不恭的青年明白了何谓珍惜，何谓付出，他的进步有目共睹，他的邪恶也有 EVENT CG 为证。

虽说是织田家的影番，可是兰斯的内政和人事能力我们就不必期待了，如果将国事全权委托说不定过段时间就会下道诏令开除所有男武将了，所以他的主职还是发动战争。可惜，兰斯的小规模游击战虽然强悍，可率领大军团作战的能力就不敢恭维了。除了多年前那次略显无厘头的利萨斯复国战打得很出色外，基本上兰斯组就没超出 20 个人过，而且复国战那次也说不上是因为他的领导方针多正确，而是当时的巴顿王子很傻很天真……

身为一名没有才能等级限界的男人，本作 99 级的上限算是偏低的了，不过本作登场的查比埃尔在魔人中其实算是比较弱，比起前作风华绝代的魔人四天王卡米拉大人和 3 代中越伤皮越厚的地龙魔人诺斯，查比埃尔就是个拍两下就灭掉的渣渣。兰斯这次的对手除了天生残忍、性好渔色、爱出馊点子外貌似也不足称道，连和毛利元就这样的诅咒形态半妖也要打上 8 小时。不过为什么这次我军将领质量甚高，却还是会略显苦战呢……大概只能归结为剧情需要了。

在本作中，兰斯面对形形色色不同的女孩展现出的风格也不尽相同，充分地利用了女生们的弱点或者萌点才一一下手，最后俘获芳心。面对重情重义的五十六，就利用希露放山寨箭技，在她心里埋下一颗有恩于她的种子。此后在五十六面临为家族而献身于不爱的猥琐男人的危机时，华丽出场，自信的言语立刻攻陷了女孩本就摇摇欲坠的心门，更是在五十六线后期，让希露为他解除避孕魔法，努力制造后代。凡此种种，不胜枚举，以史莱姆攻陷照姐，以雷厉风行让菊酱服软，以相同的爱好和千千琴瑟和谐，以吊桥效应让战姬倾心以对，以斯德哥尔摩症候群让圆形妹对他一步三回头，以绝对的自信感化了自卑的加奈美，以孩子般的涂鸦让傲娇的包子头露出了真心笑容，以 JAPAN 的永久和平改变了名取夫人的性格，以屏风让阿树姬折服，以奇迹般的自制力和知错能改的态度打动了小爱，以孩子为钼钓到了又圆又美，以蜡烛让冲田 M 属性完全觉醒，以 TADA 授予的主人公优势莫名其妙地搞定了四护天，以宽容和对方的理解让雪姬爱上了他……更别说那些早已非他不嫁的那几位援军了。可见兰斯同学把妹手段果然不一般啊，他和接下来的两位女主角的关系则更值得一书。

能和兰斯志趣相投的女孩子一定是极品，相当有个性的铃女是兰斯在 JAPAN 最好的异性朋友，保镖兼火包友，也是大陆上少有的技能 LV3 的拥有者（忍术 LV2，女忍 LV3，这就是天赋啊），个人等级也直逼四天王级，算是兰斯相当可靠的战友，和兰斯的败即死的悲哀命运相对，这人怎么都死不了。兰斯在 JAPAN 能够打下偌大的江山和保住自己菊花的贞操离不开铃女的鼎力相助，取龙宫剑、暗杀信玄、捅死戏骸、陪石爷玩……如果说香香是兰斯政务上的贤内助的话，铃女就是兰斯战场上的红颜知己，两人荣辱与共，游戏人间，视刀光剑影如无物。谢尔曼有巴顿和汉蒂这对羁绊极深的搭档，兰斯终于也可以自豪地说一声我终于找到了一生中最重要的损友了。在铃女开玩笑般地说出自己命不久矣时，兰斯激动地让她活下去，也可看出这个调皮的女子在他心目中的地位了。

过往与女生的交际中，兰斯使用的手段无外乎强推、胁迫、下药、酒后乱性、工口引换券、报恩和鬼话连篇，难得有几次旖旎气氛，也会被这个工口的家伙给活生生地破坏掉，因此他也没有机会体会被人告白的感觉。战场之上，英姿飒爽的白骑士宛如天神般降临，眼高于顶的兰斯自然不甘示弱，于是以华丽的左手剑法迎战，瞬间落于下风。此后意图扭转战局的兰斯冒险使出哥萨克舞步，却迅速被上杉 JJ 破解。



自己的脑袋此时距离那把宝剑只剩零点零一公分，兰斯憋了半天，本想来段至尊宝的对白，限于文化修养，只来得及骂个"草"字。然后，让所有有机会穿越到 JAPAN 去的人都下定决心要去整容的一幕出现了，JJ 居然对他一见钟情了……当 JJ 终于鼓起勇气向他表白时，隐藏在兰斯骄狂底下的自卑感如山洪爆发一发不可收拾，"为什么这么好的女孩子会喜欢我啊"，真情的告白打动了兰斯内心深处最柔软的部份，也让他对这个气质高雅、凛然不屈又有大胃属性的萌神萌生好感。可惜浪子属风，风无常形，自由飘逸，不会为任何事物所拘束，因此两人甜蜜的爱情在 JAPAN 大定后暂告终结。

真爱无价，相比上两位天之骄女，希露在本作的存在仍然是个小透明，除了帮兰斯悉心疗伤，贡献 HCG 以及各种羞耻 PLAY 外，打酱油成份居多。在本作中过多的死亡台词从她口中说出或者目标直指她，注定了她的最终结局。希露是幸运的，自和兰斯冒险以来虽然被这个超 S 的主人任意使唤，不过兰斯心中对这个温柔的女孩还是不乏爱意的。而对他们而言，信任是双方的，兰斯信任希露，知道她永远不会欺骗自己，不仅是因为那个彼此心照不宣的早已解除的绝对服从的魔法，更是多年旅行培养出的深刻羁绊。希露信任兰斯，她知道她的兰斯大人纵然处处采花，但心里总有她的位置，这也是为什么两人冒险多年，在书写一段传奇后必然要再次踏上旅程，因为兰斯的家，就是有希露在的地方。

人要为自己所做的一切付出代价，兰斯的咸猪手使得他在即将成为魔王的美树心中印象不是很好，所以即使对魔化后的她一再忍让，迎接他的也只有魔王滔天的怒火和刺骨的寒意。直到美树即将清醒，兰斯又不知死活地主动上前，悲剧酿成了。挚爱的希露为他抵挡了魔王的一击，那个无时无刻陪伴在他身边的女子逐渐化冰，那一刻兰斯的无助与失神，让我们看到了他少有的纯真一面。虽然兰斯什么也没说，可我们都看出这个倔强的男人将痛苦深埋心底的无奈。面对冰封的希露，兰斯用了许多看似可笑实则可悲的办法——用魔剑凿，用热水浇后毫无变化的时候，可能他的心中还保有一丝幻想，直至玛吉珂用古魔法解咒也宣告失败后，兰斯动了真怒，狠狠地斥责了大额头王女，这是他第一次对玛吉珂发那么大的火，小姑娘只能含泪退下。最后兰斯采取了童话中才有的唤醒公主的方式，为此还将卡奥斯牢牢包住，厚厚的冰块，阻隔了两人的思念，少年的唤醒之吻也难挡魔王之力，兰斯最后的自嘲包含着多少的失落。

自希露被冰冻后，兰斯时时在她面前喃喃自语，诉说着对她的依恋和不舍，只是希露什么也听不到了。兰斯将爱深埋心底，投入了 JAPAN 的和平大业，直到胜利才从 3G 口中得到了希露解冻有望的消息，于是他的目标转到了卡拉之森。(不过 8 代最后还是留下了无尽的怨念)

◆重要角色

上杉谦信：战兰中最有人气最有魅力的姬武将，胃袋和武力同级的萌王，是 JAPAN 人类中的第一高手，与谢尔曼的米涅芭并称为大陆最强的女人，剑术技巧十分高超，在外传中甚至能够达到惊人的剑战斗 LV3，当然现在还是只有等级二罢了。和武田抗争多年不落下风，曾经轻松击败久疏战场的兰斯和利萨斯第二剑士的蕾拉，对好姐妹直江爱十分信任，对兰斯一见钟情是战兰第一神来之笔，也是少有的能让兰斯脸红并落荒而逃的女性。自带的军神之威光不是剑术技能，只能算是个人气场，所以她的必杀技至今仍然都是一个谜(8 代中确认为车悬剑)。8 代中远赴卡拉之森，为自己的初恋和挚爱而战，因为痛心兰斯被诅咒折磨的样子，甘冒奇险练级，只为了心上人能够心满意足。8 代人气排行第四位。

◆技能：剑战斗 LV2









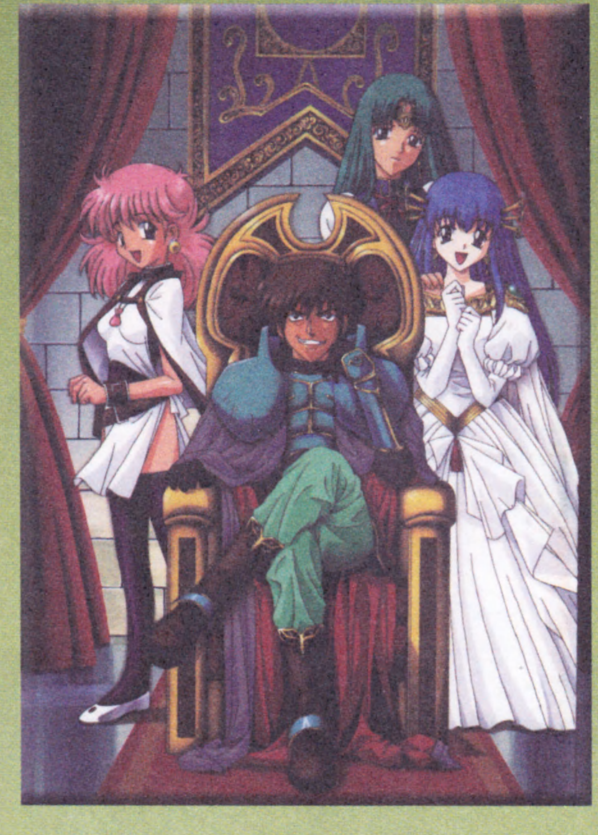




三匹斩（2008年）

以见当加奈美，铃女，战姬为主角的小游戏，结局中铃女回伊贺继续修炼，战姬跟随加奈美一起回大陆冒险。

鬼畜王兰斯（1996.12.19）



可以说是兰斯系列甚至整个A社最伟大的一部游戏，当时A社经营不善，于是准备将兰斯全系列企划一口气放出制成了这个划时代的SLG游戏，没想到大获成功，挽救了A社。故事剧情是在谢尔曼成为盗贼头子的兰斯被当地的遗迹警备队打败，希露也与他失散，侥幸逃回利萨斯的他与利雅结婚，并动用利萨斯的兵力拯救希露与复仇，并从此参与了大陆争霸，最后完美结局是兰斯打败和收编了所有奇布里斯克魔人，统一大陆并让创世神沉睡一百年，自己和希露继续浪迹天涯。













后记 Epilogue

兰斯系列并不能简单的用HGAME来定义，当中包含的人性、国与国的争锋、黑暗中的光明以及各式感人的爱情与友情都值得人深思。笔者推荐所有读者玩一玩这个系列的作品，相信你也会爱上这部史诗的。▲




FORUM GIRL PROJECT
坛娘计划F91
坛娘计划 设定资料集
FORUM GIRL PROJECT VISUAL FAN BOOK
STAFF
类型：同名漫画系列设定集
页数：大16开 80P全彩
价格：50RMB
作者：Philo.L X仔 紫夏 使徒子
赠品：主题纸袋 海报
淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/
参展场次：2011年12月11日 ADSL09-第⑨届本土动漫创作作品展
2011年12月18日 Comic Dive 06 第六届北京原创同人交流会
2012年02月05日 YACA 2012年春
2012年02月预定 Comic Day 09 成都同人祭
機動戰士聯盟
MOBILE SUIT LEAGUE
FORUM GIRL PROJECT F91
2DM PROPAGANDA



機動戰士聯盟
MOBILE SUIT LEAGUE
STAFF
原作: 使徒子
语言: 中文
页数: 预计50P
尺寸: 正16开全彩
价格: 50RMB
发售日: 2011年12月11日 广州ADSL09
漫画: 林大B / 鉄仮面アリス / 使徒子
脚本: 里八神 / 使徒子
插画: zeeko / 十月天宫
杂务 / 网络贩售: 紫夏 http://violetworks.taobao.com/
被黑叔叔艹: 孙渣
参展场次：2011年12月18日 北京Comic Dive 06
2012年02月预定 成都Comic Day 09
G WOMAN
2DM PROPAGANDA
高铁女侠
G WOMAN


时隔一年的正统续作 萌姬主笔绘师obiwan第四部插画集
東方占星祭~春夏卷~~秋冬卷~
東方占星祭
萌姬
萌え姬
PRINCESS OF MOE
WWW.OYMOE.COM
萌姬联盟ACG第4辑萌姬本：东方占星祭：~春夏卷~~秋冬卷~
规格：
春夏卷、秋冬卷各全彩A4 全80P 内页含特殊工艺
首发：全套首发2011年12月18日北京CDBJ06
作者：obiwan
助手：XIN、妖兔伍长
内容：东方Project相关人物CG，星座血型属性分配
套装：春夏卷、秋冬卷、A2海报2张，书签4张（会场限定）、
大场袋1个（两款随机）、书壳
特典：限定海报2张（注册萌姬论坛凭ID赠送）、限定徽章1套、
限定挂画（随机限量品）
售价：全套：120RMB（春夏卷套装60RMB，秋冬卷套装60RMB）
萌绘本星宵羁绊：20RMB
参展：广州ADSL09、YACA，北京CDBJ06，上海CP9、CF02、CC10，
东京C81，香港RG8、CW33，成都RM4、CD9等全国各大展会
萌姬官网：http://www.oymoe.com
萌姬微博：http://weibo.com/oymoe
淘宝贩售：http://oymoe.taobao.com
注册萌姬论坛及转发微博宣传贴有限定特典赠送哦！
春夏卷
秋冬卷
书壳
萌绘本
大场袋
全套画册收入了代表春夏秋冬十二星座四大血型的48个东方Project的人物，分为春夏卷、秋冬卷，包含48张单人图及特典图。

用日常的风格猎写怪猎



尺寸：A5
作者：X-仔
发行：二次元解放委员会
页数：32p
内容：怪猎原创漫画
价格：10 rmb
预计参展：成都冬季cd 香港cw
官网：lotd03d.blog.163.com

在一个很巧合的机会下，心里萌生出制作怪物猎人2g同人本的续作大话波凯村2的想法，由于各种意外外加各种原因的驱使下，这个本子的初衷被改变了，然后，再很巧合的地点，时间，我买到了一套日常的漫画版，看过之后觉得很蛋疼，于是也就很蛋疼的尝试用日常的风格去写一个
怪物猎人的故事本了，于是也就是这个本子的主题，狩猎后的日常了。

另外，本人的原创短篇漫画《文学社里的恶魔》正在制作中，说不定那天能在某个漫画杂志上和大家见面，详情请关注我的微博：X仔是狗。

漫画预计封面



怪猎原创漫画故事本（伪）

狩猟後の日常
Shuryo nochi no nichijou

二解
二次元解放委员会
Liberation of Two Dimensions


二次元音乐
Two Dimensions Sound
2011 DEC
封面绘师：氣球魚屋
定价：24.8元
2011年1
二次元
十二月号
12月初全国上市!!
唱见系列文章本期正式启
让我们从实力派女歌手开始
ヤマイ、うさ、ちょうちょ、はにちゃむ★、弟の姉、まど@実写リ
用灵魂唱一首青葱岁月
专属于你我年少时光的歌者 YU
连接二次元与网络文化的偶像方程
『偶像大师』与 niconico 动画的隐形发展史
这个冬天不太
Vocaloid 圣诞歌曲特辑
V 家调教辅助教程之
音频编辑软件『Melodyne』
10 分钟快速操作教程
植根二次元的音乐游戏 OSU！简介
例大祭 SP2、东方红楼梦、M3-28 精
秋日同人祭连环
兼容并包与遍地开花的典
东方系社团 C-CLAYS 的高速发展史
畅谈鹭巢诗郎与『EVA』音乐从“旧”到“新”的进化
樱歌烂漫，浓情思念
『樱大战』系列歌谣全回顾

后故事、剧情研究、设定考据、业界情报、深度分析……打造高端动漫文化研究志

二次元研究

wo Dimensions Research

VOL.3 2012 January 2012年1月（双月刊）

定价：29.8元

二次元狂想副刊

2011年底上市！

解读志村贵子

（《蓝花》、《放浪息子》）

『Fate/zero』制作组与虚渊玄访谈

日本动画人物阴影上色的规律（下）

Noitamina之魂，Producer山本幸治

安津畑隆的“黑色”世界

前KEY社剧本家凉元悠一

（『AIR』、『CLANNAD』、『星之梦』）

谈剧本家的创作技法（连载二）

★画师：成老板Stu_dts
★出本：空月幻夜
★社团：Ahnenerbe



动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
12 Dec. 月号
总第三十八期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
封底故事
『坛娘计划F91』
ISBN 7-89471-466-4
9 787894 714664

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



12月号
2011 Vol.38

二次元狂热

读者调查函

姓名		女·男	职业（学年）：	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □新作速递 □新作简评 □游戏故事 □本期特辑

□萌绘师 □东方专区 □人形评定 □二次元创造 □萌你妹

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%） □COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　　　　　　　　　　　　）

13 对于二次元狂热增刊内容的期望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 12月号（Vol.38）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

